

बुद्धिबळे

ना. रा. वडनप



विज्ञानमाला क्र. ३२

बुद्धिबळे

लेखक

श्री. ना. रा. वडनप

बी. एससी. (ऑनर्स)



महाराष्ट्र राज्य साहित्य संस्कृती मंडळ, मुंबई

प्रथमावृत्ती :
मार्गशीर्ष शके १८९७
(डिसेंबर १९७५)

प्रकाशक :
सचिव,
महाराष्ट्र राज्य साहित्य – संस्कृती मंडळ
सचिवालय, मुंबई ४०० ०३२

मुद्रक :
चिं. स. लाटकर
कल्पना मुद्रणालय
‘ शिव-पार्वती ’
४६१/४ सदाशिव पेठ
पुणे ४११ ०३०

किंमत २६ रुपये



मत्प्रिय आईस

कै. ती. सौ. ताराबाई रा. वडनप

(जन्म १८९८; मृत्यू १९३५)

सप्रेम अर्पण

आई

(चाल : प्रेमस्वरूप आई)

मांगल्य मूर्ति आई वात्सल्य सिंधू आई
सन्मार्गदर्शी आई निर्व्याज प्रेमि आई ॥ ध्रु० ॥
बुद्धिबळामधे मी जिंकून ये कधी मी
शाबासकी मनाची नाही मिळे कुणाची ॥
होई अशी उपेक्षा रुजवी मनी अपेक्षा
पाठीवरून फिरवी मायाळु हात आई ॥ १ ॥
मांगल्य मूर्ति आई ....
बुद्धिबळावरी मी लिहिलाय ग्रंथ हा मी
हे ग्रंथपुष्प अर्पी कविता रचून आई ॥
चरणी तुझ्याच ठेवी सेवा मदीय आई
मजला शुभाशि देई प्रेमस्वरूप आई ॥ २ ॥
मांगल्य मूर्ति आई ....

— नाना

निवेदन

१. आधुनिक शास्त्रे ज्ञानविज्ञान, तंत्र आणि अभियांत्रिकी इत्यादी क्षेत्रांत त्याचप्रमाणे भारतीय प्राचीन संस्कृती, इतिहास, कला इत्यादी विषयांत मराठी भाषेला विद्यापीठाच्या स्तरावर ज्ञानदान करण्याचे सामर्थ्य यावे हा मुख्य उद्देश लक्षात घेऊन साहित्य-संस्कृती मंडळाने वाङ्मय निर्मितीचा विविध कार्यक्रम हाती घेतला आहे. मराठी विश्वकोश, मराठी भाषेचा महाकोश, वाङ्मयकोश, विज्ञानमाला, भाषांतरमाला, आंतरभारती-विश्वभारती, महाराष्ट्रेतिहास इत्यादी योजना या कार्यक्रमात अंतर्भूत केल्या आहेत.

२. मराठी भाषेला विद्यापीठीय भाषेचे प्रगल्भ स्वरूप व दर्जा येण्याकरिता मराठीत विज्ञान, तत्त्वज्ञान, सामाजिक शास्त्रे आणि तंत्रविज्ञान या विषयांवरील संशोधनात्मक व अद्ययावत माहितीने युक्त अशा ग्रंथांची रचना मोठ्या प्रमाणावर होण्याची आवश्यकता आहे. शिक्षणाच्या प्रसाराने मराठी भाषेचा विकास होईल ही गोष्ट तर निर्विवादच आहे. पण मराठी भाषेचा विकास होण्यास आणखीही एक साधन आहे आणि ते साधन म्हणजे मराठी भाषेत निर्माण होणारे उत्कृष्ट वाङ्मय हे होय. जीवनाच्या भाषेतच ज्ञान व संस्कृती यांचे अधिष्ठान तयार व्हावे लागते. जोपर्यंत माणसे परकी भाषेच्याच आश्रयाने शिक्षण घेतात, कामे करतात व विचार व्यक्त करतात तोपर्यंत शिक्षण सकस बनत नाही, संशोधनाला परावलंबित्व राहते व विचाराला अस्सलपणा येत नाही. एवढेच नव्हे तर वेगाने वाढणाऱ्या ज्ञानविज्ञानापासून सर्वसामान्य माणसे वंचित राहतात.

३. वरील विषयावर केवळ पारिभाषिक कोश अथवा पाठ्यपुस्तके प्रकाशित करून विद्यापीठीय स्तरावर अशा प्रकारचे स्वरूप व दर्जा मराठी भाषेला प्राप्त होणार नाही. सर्वसामान्य सुशिक्षितांपासून तो प्रज्ञावंत पंडितांपर्यंत मान्य होतील अशा ग्रंथांची रचना व्हावयास पाहिजे. मराठी भाषेत किंवा अन्य भारतीय भाषांमध्ये विज्ञान, सामाजिक शास्त्रे व तंत्रविज्ञान या विषयांचे प्रतिपादन करावयास उपयुक्त अशा परिभाषा सूची किंवा परिभाषा कोश तयार होत आहेत. पश्चिमी भाषांना अशा प्रकारच्या कोशांची गरज नसते, याचे कारण उघड आहे. पश्चिमी भाषांत ज्या विद्यांचा संग्रह केलेला असतो, त्या विद्यांची परिभाषा सतत वापराने

रूढ झालेली असते. त्या शब्दांचे अर्थ त्यांच्या उच्चारांबरोबर वा वाचनाबरोबर वाचकांच्या लक्षात येतात, निदान त्या त्या विषयांतील जिज्ञासूंना तरी ते माहीत असतात. अशी स्थिती मराठी किंवा अन्य भारतीय भाषांची नाही. परिभाषा किंवा शब्द यांचा प्रतिपादनाच्या ओघात समर्थकपणे वारंवार प्रतिष्ठित लेखांत व ग्रंथांत उपयोग केल्याने अर्थ व्यक्त करण्याची त्यात शक्ती येते. अशा तऱ्हेने उपयोगात न आलेले शब्द केवळ कोशात पडून राहिल्याने अर्थशून्य राहतात. म्हणून मराठीत आधुनिक ज्ञानविज्ञानाची भाषा बनविण्याकरिता शासन, विद्यापीठे, प्रकाशनसंस्था व त्या त्या विषयांचे कुशल लेखक यांनी मराठीत ग्रंथरचना करणे आवश्यक आहे.

४. वरील उद्देश ध्यानात ठेवून मंडळाने जो बहुविध वाङ्मयीन कार्यक्रम आखला आहे त्यातील पहिली पायरी म्हणून सामान्य सुशिक्षित वाचक-वर्गाकरिता, इंग्रजी न येणाऱ्या कुशल कामगारांकरिता व पदवी/पदविका घेतलेल्या अभियंत्यांकरिता सुबोध भाषेत लिहिलेली विज्ञान व तंत्रविषयक पुस्तके प्रकाशित करून स्वल्प किंमतीत देण्याची व्यवस्था केलेली आहे. मंडळाने आजवर आरोग्यशास्त्र, शारीरविज्ञान, जीवशास्त्र, आयुर्वेद, गणित, ज्योतिषशास्त्र, भौतिकी, रेडिओ, अणुविज्ञान, सांख्यिकी, स्थापत्य-शास्त्र, वनस्पतिशास्त्र इत्यादी विषयांवर ३१ दर्जेदार पुस्तके विज्ञानमालेत प्रकाशित केली आहेत. वस्त्रोद्योग, प्रकाशचित्रणकला, गणकयंत्रे रंग, कृत्रिम धागे, पुस्तक बांधणी, मोटार-दुरुस्ती, वैमानिक विद्या, अवकाशयान, साखर निर्मिती इत्यादी इतर अनेक विषयांवरील पुस्तके तयार होत आहेत.

५. मंडळाच्या विज्ञानमालेत श्री. ना. रा. वडनप यांनी लिहिलेले " बुद्धिबळे " हे पुस्तक प्रकाशित करण्यास मंडळास आनंद होत आहे. बुद्धिबळाची आवड असलेल्या व्यक्तींना व सर्वसाधारण मराठी वाचकांना हे पुस्तक उपयुक्त व माहितीपूर्ण ठरेल अशी आशा आहे.

वाई,
मार्गशीर्ष १, १८९७.
३ डिसेंबर, १९७५.

लक्ष्मणशास्त्री जोशी
अध्यक्ष,
महाराष्ट्र राज्य साहित्य-संस्कृती मंडळ.

प्रस्तावना

बुद्धिबळाच्या खेळात दैवाचा भाग फार थोडा असतो. प्रतिकूल दैव, नियमित बुद्धिबळ खेळणाऱ्याच्या यशावर काहीच परिणाम करू शकत नाही. यामुळे या खेळात यश मिळविण्या-करिता, अभ्यास, सराव, एकाग्रचित्त, सावधानता, मनाचा समतोल, कोणत्याही परिस्थितीत गडबडून न जाणे, मानसिक व बौद्धिक ताण सहन करण्याची शक्ती या मनाच्या सर्वोत्तम गुणांची जोपासना करावी लागते.

यावरून असे लक्षात येईल की, स्वतःच्या अंगातील गुणांवर काही विशेष कर्तृत्व करून दाखविण्याची ज्यांची मनोधारणा असते अशाच व्यक्ती बुद्धिबळाच्या खेळाकडे आकृष्ट होतात.

परंतु अनुभव, सराव यांच्या तोटकेपणामुळे आपल्यापेक्षा जास्त अनुभवी खेळाडूंशी खेळताना प्रथम प्रथम त्यांना बरेच डाव हरावे लागतात व त्यामुळे निराश होऊन ते या खेळाचा नाद सोडून देतात. केवळ खेळत राहिल्याने बुद्धिबळाच्या डावात प्रगती होणे हे फार सावकाशीने होते व तितका धीर व उत्साह टिकणे, हे सर्व साधारणपणे शक्य नसते त्यामुळे ज्यांनी बुद्धिबळे खेळून खेळून बरेचसे कौशल्य मिळविलेले असते ते एक ठराविक मर्यादा गाठतात व त्या मर्यादेपलीकडे पोहोचू शकत नाहीत. या पलीकडे जायचे असेल तर बुद्धिबळाच्या खेळावर त्यांच्या सर्व अंगोपांगाचा ऊहापोह करणारी पुस्तके, मासिके, लेख वाचून, अभ्यासून, आपल्या खेळातील उणिवा दूर करावयास पाहिजेत.

सुदैवाने, बुद्धिबळाच्या खेळावर लिहिलेली पुस्तके, मासिके, लेख संख्येने इतकी भरपूर आहेत (सर्व खेळांत बुद्धिबळावर लिहिलेल्या पुस्तकांची संख्या अधिक आहे.) की, थोड्याशा प्रयत्नांनी ही पुस्तके मिळवून त्यांचा अभ्यास करणे ही गोष्ट फारशी अवघड नाही.

ज्या प्रमाणात हे वाढावयास पाहिजे तसे वाढत नसल्याने आपल्याकडील बुद्धिबळाच्या खेळात जशी प्रगती व्हावयास पाहिजे तशी ती होत नाही.

प्रत्यक्ष पटावर खेळ खेळत राहणे, व त्याच्या जोडीला पुस्तके, मासिके आणून, उत्कृष्ट खेळाडूंच्या खेळपद्धतीचा अभ्यास करून आपल्या खेळातील उणिवा दूर करीत राहणे, या पद्धतीचा अवलंब केल्यास कोणाही खेळाडूला या खेळात यशाचा बराचसा पल्ला गाठता येईल.

आपल्याकडे बहुतेक नवीनच खेळायला लागलेल्या खेळाडूंना प्रत्यक्ष पटावरच खेळण्याचा उत्साह फार असतो व जितके खेळावयाला मिळेल तितके खेळून त्यांचा उत्साह संपुष्टात येतो. पण वर निर्दिष्ट केल्याप्रमाणे अभ्यास न केल्याने त्यांच्या खेळातील उणिवा तशाच राहून जातात व शेवटी काहीशी निराशा पत्करावी लागते.

अगदी सुरुवातीपासूनच पटावर प्रत्यक्ष खेळ खेळताना, पुस्तके, मासिके यांच्या अभ्यासाची जोड घेऊन खेळ खेळण्याची सवय लागण्याची आवश्यकता आहे. त्याकरिता, नवीन खेळाडूंना ही सवय लावावी या उद्देशाने श्री. वडनप यांनी मराठीतून हे पुस्तक लिहिले आहे व त्याचे नाव "बुद्धिबळे" असे आहे.

जे काही शिकायचे ते (त्यातल्या त्यात बुद्धिबळे हे) शेवटी स्वतःच शिकावे लागते या सत्य वस्तुस्थितीला धरून, तसे शिकण्याकरिता मदत म्हणून बुद्धिबळावर पुस्तके, मासिके, लेख वगैरे लिहिली जातात, परंतु ही बहुतांशी सर्व इंग्रजी भाषेतून वा परकीय भाषेतून असतात. इंग्रजी भाषा न जाणणारे वा ती पुरेशी न जाणणारे अशा अनेक लोकांना ती पाहिजेत तितकी उपयुक्त ठरत नाहीत. याकरिता मराठीतून ह्या सर्व पुस्तकांतील ज्ञान क्रमशः प्रसृत करावे या उद्देशाने वरील पुस्तक लिहिण्यात आले आहे.

आतापर्यंत प्रत्यक्ष पटावर खेळून काहीशी प्रगती केलेल्या (वयाने लहान वा थोर) खेळाडूंना हे पुस्तक पुष्कळच मदत करू शकेल. कारण अशा खेळाडूंना खेळाचे काही मूलभूत नियम, पद्धती याची बिनचूक माहिती नसते व जी काही असते ती अर्धवट असते.

उदाहरणार्थ : खेळाच्या अंतिम पर्वातील अगदी गणिती पद्धतीच्या भागासंबंधी अज्ञान ही ह्या खेळाडूंच्या खेळातील सर्वसामान्य उणीव असते.

पुस्तके मासिके यावरून अभ्यास करणे याकरिता बुद्धिबळाचे खेळीवाचन व लिखाणपद्धती याची संपूर्ण माहिती पाहिजे. या पद्धती तीन प्रकारच्या आहेत. त्यांतील महत्त्वाच्या दोन प्रकारांची संपूर्ण माहिती या पुस्तकात दिली आहे.

या पुस्तकाचा दुसरा महत्त्वाचा उपयोग असा की, भारतात बुद्धिबळ खेळ फार जुना आहे व तो निराळ्या पद्धतीने खेळला जातो. परंतु सध्या जागतिक बुद्धिबळ स्पर्धा ज्या नियमांना आणि पद्धतीला धरून खेळल्या जातात ते नियम आणि पद्धती यांचे ज्ञान सर्वसामान्य माणसांना असत नाही. ते त्यांना संपूर्ण प्रकारे देणे ही आजची फार आवश्यकता आहे. त्या दृष्टीने हे पुस्तक फार उपयोगी पडेल.

शिकणे हे कधी संपत नाही. जन्मभर माणसाला शिकतच राहावे लागते. त्यामुळे एखाद्या ३००-४०० पानांत सर्व बुद्धिबळाच्या खेळाचे ज्ञान कसे देता येईल? पण, पुस्तकाच्या नावाचा अर्थ इतकाच की ते एक प्रकारचे आवाहन आहे. बुद्धिबळाच्या खेळाच्या अभ्यासाची सुरुवात आपण या पुस्तकापासून करू शकता. असा काही अभ्यास करावयाचा असतो, करावा लागतो याची जाणीव झाल्यावर पुढच्या अभ्यासाची ओढ निर्माण होईल. या पुस्तकात आदिपर्व, मध्यपर्व, अंतिम पर्व असे भाग पाडून त्या त्या पर्वांच्या अभ्यासाची दिशा दाखविली आहे. अंतिम पर्वात निश्चितता जास्त असल्याने त्यावर विस्तारपूर्वक व सर्व महत्त्वाच्या प्रकारांची शक्य तेवढी माहिती विस्तार सांभाळून दिलेली आहे.

बुद्धिबळाचा अभ्यास करण्याच्या पद्धतीत आतापर्यंत खेळल्या गेलेल्या उत्तम डावांचा अभ्यास हा एक प्रमुख भाग आहे. खेळल्या गेलेल्या डावात साहजिकच, आदि, मध्य, व अंतिम पर्वे येतात. तेव्हा पूर्वी खेळल्या गेलेल्या, जगातील उत्तम खेळाडूंच्या डावांचा अभ्यास, हा बुद्धिबळाच्या खेळाचा, सर्वांगीण, सुसूत्र असा अभ्यास बनू शकतो. तसेच डावातून येणाऱ्या विशेष महत्त्वाच्या स्थितींची, "डाव प्रसिद्ध करणारे" विशेष आकृतिद्वारा वाचकांचे लक्ष वेधून घेऊन, त्या परिस्थितील गुंतागुंत, तिची सोडवणूक हे सर्व करून दाखवितात. याच कारणाकरिता कोणत्याही बुद्धिबळावरील पुस्तकात प्रत्यक्ष डाव आणि त्या डावातील पटावर आलेली निर्णायक परिस्थिती यांचा आवश्यक तितका समावेश केलेला असतो. याही पुस्तकात निरनिराळ्या सुरुवातीच्या खेळावर आधारित असलेले निवडक डाव दिलेले आहेत ते व तत्सम दुसरे डाव मिळवून त्यांचा अभ्यास वाचकांनी करावा असा ते डाव देण्यात उद्देश आहे.

अशाप्रकारे बुद्धिबळ खेळाचा अभ्यास करण्याची प्रवृत्ती वाढीला लागावी असा हे पुस्तक लिहिण्याचा उद्देश आहे. अशा अभ्यासाची सुरुवात करण्यास आवश्यक तेवढी माहिती, पुरेशी सामग्री या पुस्तकात दिली आहे.

नंतर पुढचा अभ्यास इंग्रजी वा अन्य भाषांतील पुस्तके, मासिके यावरून करावा लागेल. मराठी भाषेतून बुद्धिबळाच्या अभ्यासाची सुरुवातीची सोय या पुस्तकात केली आहे.

या पुढील काळात, या पुढील अभ्यासास उपयुक्त अशी बुद्धिबळावरील प्रगत पुस्तके मराठी भाषेतून लिहिली जातील व थोड्याच काळात आंतरराष्ट्रीय बुद्धिबळस्पर्धांकरिता उपयुक्त होणारे साहित्य मराठी भाषेतून प्रसिद्ध होईल अशी महत्त्वाकांक्षा बाळगून ही प्रस्तावना पुरी करतो.

शं. न. जोगळेकर

माजी ऑनररी सेक्रेटरी, मध्य विभाग महाराष्ट्र चेस असोसिएशन

अध्यक्ष जॉली क्लब पुणे

“ हृद्गत ”

वास्तववादी दृष्टिकोनातून, बुद्धिबळ खेळाकडे पाहिल्यास आपणास आढळून येईल की, “ बुद्धिबळाचा प्रत्येक डाव म्हणजे सुसंगत तर्कशास्त्राचा एकवटलेला भाव आहे. ”

‘ बुद्धिबळ खेळ ’ म्हणजे दोन बुद्धिवंतांमधील लढा आहे. बुद्धिबळ खेळ म्हणजे आंतर-राष्ट्रीय संधान साधण्याचा दुवा आहे. बुद्धिबळ खेळ एक श्रमिक कार्य होऊ शकते किंवा बुद्धिबळ खेळ एक श्रमपरिहारक मौजेची लूट होऊ शकते. बुद्धिबळ खेळ, म्हणजे आठवर्णांच्या आख्यायिका नसून, सुयोग्य समजुतीच्या सुमनांनी बहरलेली आणि सुसूत्र ताज्या विचार-पुष्पांची प्रफुल्लित अशी माला आहे, की जी जिंकण्यासाठी नवोदित खेळाडूंमध्येच नव्हे तर जागतिक कीर्तीच्या बुद्धिबळ पंडितांमध्येही तीव्र चढाओढ लागते.

अशा बुद्धिबळ खेळाची जननी भारतभूमी आहे. परंतु भारतामध्ये बुद्धिबळ खेळाची सध्या परिस्थिती अनुकंपनीय आहे.

आज बुद्धिबळ खेळाचे मार्गदर्शन करणाऱ्या व्यक्तींचा आणि तसेच मराठी भाषेतून योग्य रीतीने मार्गदर्शक पुस्तकांचा तीव्र अभाव पदोपदी जाणवतो. येथे आणखी एक गोष्ट आपल्या निदर्शनास आणावीशी वाटते की, हुतुतू, हॉकी, क्रिकेट, खोखो, हे खेळ मुले त्यांच्या लहान-पणीच खेळता खेळता सहजपणे शिकतात, त्यामध्ये तरबेज होतात. इतकेच नव्हे तर सुनील गावस्कर, एकनाथ सोळकर ह्यासारखे जागतिक कीर्तीचे खेळाडू निर्माण होतात. परंतु बुद्धिबळ खेळाकडे मुलांचे लक्ष साधारणपणे, ती कॉलेजमध्ये गेल्यावर वळते; म्हणजे हा खेळ मुले साधारणपणे त्यांच्या १७–१८ व्या वर्षी खेळावयास शिकतात. खेळ शिकल्यानंतर खेळाचा सराव फार फार तर ४–५ वर्षे करतात. त्यानंतर ती त्यांच्या व्यवसायाकडे वळली की त्यांच्या खेळामध्ये व्यत्यय येतो, खंड पडतो. तेव्हा बुद्धिबळ खेळाचा प्रचार आणि प्रसार, लहान थोरांमध्ये व्हावा, त्याचप्रमाणे ह्या खेळाचा प्रसार सर्व पेशांच्या मंडळीमध्ये व्हावा त्याचप्रमाणे खेडोपाडी, शाळा–कॉलेजांमधूनही व्हावयास हवा. हे सर्व साध्य होण्यासाठी बुद्धिबळ खेळ सहज रीतीने आत्मसात करता येईल अशी साधने आणि पुस्तके निर्माण करावयास हवीत. ह्या परिस्थितीवर मात करण्याचा उपाय म्हणून हा एक सचित्र ग्रंथ लिहिला आहे. या ग्रंथा-मध्ये बुद्धिबळ खेळाविषयीची माहिती चित्राकृतींसह देण्याचा प्रयत्न केला आहे.

बुद्धिबळे ह्या ग्रंथात एका विशिष्ट क्रमाने खेळाडूंच्या तर्कपद्धतीचा, विचारशक्तीचा विकास करता करता खेळ आत्मसात कसा करावयाचा असतो ह्यावर भर दिला आहे.

ह्या ग्रंथामध्ये खेळाविषयीचे मूलभूत नियम योग्य त्या ठिकाणी दिले आहेत.

सुरुवातीच्या प्रकरणांत पुढील माहिती दिली आहे : प्रत्येक मोहोरे आणि प्यादे कसे

चाली, त्यांना मांडण्याच्या पद्धतीविषयीची माहिती, प्रत्येक मोहऱ्याचे तौलनिक मूल्य किती आणि कसे असते त्याची माहिती दिली आहे. खेळी लेखन आणि वाचन कसे करावयाचे असते, डाव मांडणे निरनिराळे प्रकार कसे असतात, किल्लेकोट कसे करावयाचे असतात, प्याद्यांचे गुण मानाचे कशात असते वगैरे विषयांची माहिती पहिल्या पाच प्रकरणांमधून दिली आहे.

त्याच्यापुढे डावाच्या सुरुवातीच्या चालींचे महत्त्व किती आणि कसे असते, सुरुवातीच्या चालींमध्ये होणाऱ्या संभाव्य चुका कशा टाळाव्यात; सुरुवातीच्या चालींतून डावबाद कशी करावयाची असते, मोहरी स्वघरांबाहेर काढून मोक्याच्या स्थानात त्यांना कसे बसवावयाचे असते; त्याचप्रमाणे सुरुवातीच्या चालींची निरनिराळी रूपलक्षणे, त्यांची वैशिष्ट्ये, हे सारे सहाव्या प्रकरणात दिले आहे. त्याच्यापुढील प्रकरणात, मध्यंतरीच्या डावामध्ये डाव आटोक्यात कसा आणावयाचा असतो; त्यासाठी योग्य रीतीने मारामारी कशी करावयाची असते. विपुल चढाईने डावपेच कसे लढवावयाचे असतात, त्यामधून वस्तुनिष्ठ लाभ कसा मिळवावयाचा असतो, सुसंघटित हल्ला कसा चढवावयाचा असतो, डावावर वर्चस्व कसे मिळवावयाचे असते वगैरे विषयांची माहिती दिली आहे. अंतिम पर्वामध्ये डावाचा शेवट निरनिराळ्या प्रकारांनी कसा करतात, सरदाराने मात करण्यासाठी कमीत कमी किती बुद्धिबळ दल असावे लागते, डाव कसे जिंकावयाचे असतात, प्याद्याच्या बढतीविषयीची माहिती, विविध खेळांमध्ये त्याची उपयुक्तता कशी असते, आणीबाणीच्या परिस्थितीत कसे वागावयाचे असते, पराभवाच्या दारात उभे असताना चातुर्याने डावपेच टाकून शेवटी डाव बरोबरीचा कसा करावयाचा, तसेच सत्ताने मात करण्याचे निरनिराळे प्रकार, डावांचे मूलभूत शेवट ह्या सर्वांची माहिती दिली आहे. त्याच्या पुढील प्रकरणात एका संपूर्ण डावाचे सटीप वर्णन दिले आहे आणि संपूर्ण डावाची चर्चा मर्मविद्धी आहे. दहाव्या प्रकरणात जून १९७२ मध्ये बॉबी फिशर आणि बोरिस स्पास्की यांच्यामध्ये विश्वविजेतेपदासाठी झालेल्या सामन्यांतील निवडक पाच डाव समाविष्ट केले आहेत. अकराव्या प्रकरणात 'बुद्धिबळ खेळ पूर्वी आणि आता' हे सांगणारा खेळाचा थोडक्यात इतिहास दिला आहे. उपसंहारात उरलेले नियम, बुद्धिबळ सामन्यांचे संचालन आणि खेळाडूंसाठी उपयुक्त माहिती दिली आहे...

ह्या ग्रंथात बुद्धिबळ खेळाच्या तांत्रिक गोष्टींवर आणि खेळ शास्त्रोक्त पद्धतीने कसा खेळावा ह्यावर अधिक भर देण्यात आला आहे. खेळाची शास्त्रीय बैठक दृढ करण्याचा प्रयत्न केला आहे.

ह्या ग्रंथात काही मुद्रक चुका नजरचुकीने राहून गेल्या आहेत. उदा० 'प्यादे' ऐवजी 'प्यादे', काही ठिकाणी काना द्यावयाचा राहून गेला आहे. त्याची मला जाणीव आहे. परंतु विषय समजण्याच्या दृष्टीने त्यापासून विशेष अडचण होणार नाही, म्हणून त्यांचा उल्लेख शुद्धिपत्रकात केलेला नाही.

श्री. शंकरराव जोगळेकर यांनी असा ग्रंथ मी लिहावा म्हणून सुरुवातीपासून प्रोत्साहन दिले तसेच हस्तलिखित तपासताना वेळोवेळी मौल्यिक सुधारणा सुचविल्या आणि प्रस्तावना लिहून दिली. प्रोफेसर बी. एस्. तोटे यांनी ग्रंथ सुबोध होण्यासाठी उपयुक्त सूचना दिल्या, ग्रंथातील एकूण एक (म्हणजे ४६४) चित्राकृती (डिझाईन्स) वेळोवेळी तपासून दिल्या आणि त्यातील उणिवा वेळीच काढण्यास बहुमोल सहाय्य केले, तसेच ग्रंथाची सर्व प्रुफे तपासण्यास अमोल मदत केली; त्याबद्दल मी ह्या उभयतांचा ऋणी आहे.

महाराष्ट्र राज्य बुद्धिबळ मंडळातील – विशेषतः मध्य विभागातील – पुढील कार्यकर्त्यांनी विविध मदत केली.

श्री. बाबासाहेब गोखले आणि श्री. गोविंदराव खरे यांनी बुद्धिबळाच्या पूर्व इतिहासाबद्दल साहित्य पुरविले. श्री. अशोक खरे आणि विनायक गद्रे यांनी ग्रंथातील खेळ्या तपासून दिल्या. तसेच खरे बंधू, सर्वश्री. शंकरराव जोगळेकर, पडसलगीकर, आर. बी. सप्रे, चढे, नीलकंठ खाडिलकर, (गिरगाव बुद्धिबळ मंडळ) जॉली क्लब आणि प्रभाकरपंत आपटे, (दिल्ली) यांनी त्यांच्या संग्रहातील फोटो (ठसे) ग्रंथात घालण्यासाठी दिले त्याबद्दल त्यांचे आभार मानतो.

श्री. सुंठणकर ह्यांच्या प्रोत्साहनामुळे, श्री. राजाध्यक्ष ह्यांच्या साहाय्यामुळे आणि सौ. मंदाकिनी वडनप ह्यांच्या मदतीमुळे मी हा ग्रंथ लवकर पुरा करू शकलो.

माझा हा पहिला प्रयत्न आहे. श्रीगजाननाच्या कृपेने मी हा ग्रंथ लिहू शकलो. बुद्धिबळावर आणखी दोन–तीन ग्रंथांची रचना श्रीगजाननाच्या कृपेने मी पुरी करू शकेन असा मला विश्वास वाटतो. ह्या ग्रंथात काही दोष असेल तर विद्वानांनी लेखकाच्या निदर्शनास आणावा अशी नम्र विनंती करतो.

फाल्गुन १० शके १८९६
१ मार्च १९७५
पत्ता : २१६ रस्ता पेठ (तळमजला)
शिराळशेट आळी, पुणे ४११०११
महाराष्ट्र

— नागनाथ रा. वडनप

अनुक्रमणिका

मास्को (रशिया) येथे १९५६ मध्ये भरलेल्या जागतिक बुद्धिबळ ऑलिंपियाडमध्ये



श्री. आर. बी. सप्रे (भारत) (चित्र क्र. १) मि. मिग्युएल नॅजडॉर्फ (अर्जेंटिना)



(चित्र क्र. २)

सौ. स्वेटलाना भाटे **ग्रँड मास्टर मि. अलेक्झी स्यूटीन**

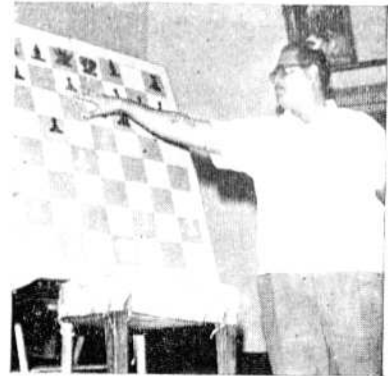
पुणे येथे १९७१ च्या अखिल भारतीय बुद्धिबळ शिबिरामध्ये



(चित्र क्र. ३)

ग्रँड मास्टर मि. अलेक्झी स्यूटीन

बुद्धिबळ समस्या प्रत्यक्ष पटावर
समजावून सांगताना



(चित्र क्र. ४)

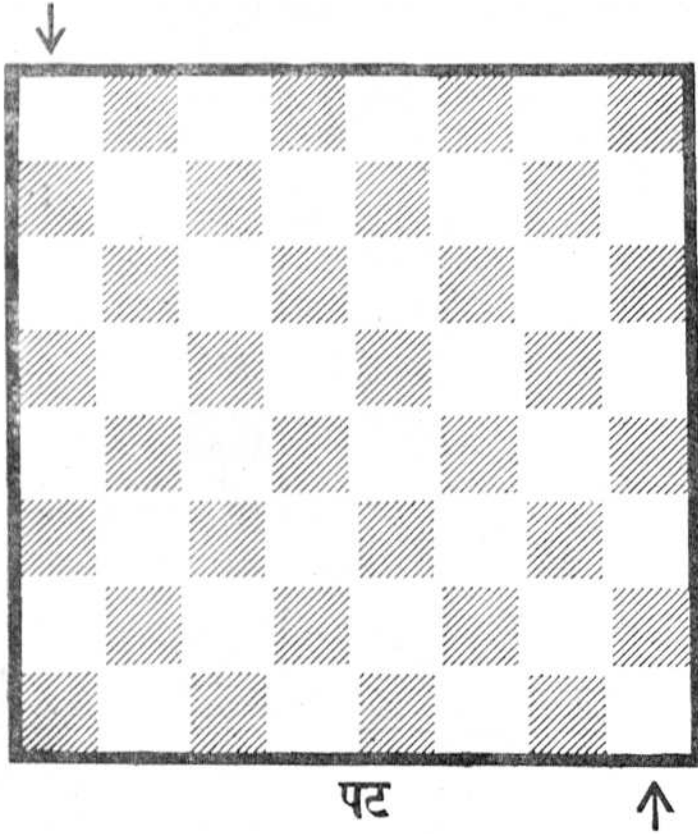
श्री. श्रीकृष्ण साखळकर

फिशर व स्पास्की यांच्यामध्ये झालेला
तिसरा डाव समजावून सांगताना

१

बुद्धिबळाचा सरंजाम

बुद्धिबळाचा खेळ दोन प्रतिस्पर्धी चौसष्ट चौरस असलेला पट मध्ये ठेवून खेळतात.



आकृती १

आकृती १ पाहा. पट मध्ये ठेवताना पुढे दिलेला नियम नेहमी कटाक्षाने पाळला पाहिजे :

नियम : पट मध्ये ठेवताना पटाच्या कोपऱ्यातील पांढरा चौरस प्रत्येक खेळाडूच्या उजव्या हाताला असावा लागतो.

पटावरील सर्व चौसष्ट चौरसांचा उपयोग खेळामध्ये केला जातो. पटावरील चौरसाला ‘ घर ’ म्हणतात. ही घरे, एक सोडून एक अशी आळीपाळीने पांढरी आणि काळी असतात. अशी आठ आठ घरे प्रत्येक आडव्या आणि उभ्या पट्टीत असतात. उभ्या पट्टीला नुसती ‘ पट्टी ’ असेही म्हणतात; आणि आडव्या पट्टीला ‘ रांक ’ असे आणखी एक नाव आहे. एकरंगी पट्टीतील चौरसांचे कोपरे जोडलेल्या घरांना कर्ण किंवा कर्णपट्टी म्हणतात. ही तिरक्या कर्णातील घरे एकाच रंगाची म्हणजे फक्त काळ्या रंगाची अथवा फक्त पांढऱ्या रंगाची असतात.

‘ मोहोरी आणि प्यादी ’ मिळून ‘ बुद्धिबळे ’ होतात. प्रत्येक खेळाडूकडे पुढे दाखविल्या-प्रमाणे सहा प्रकारची निरनिराळी बुद्धिबळे असतात.

	पांढरी	बुद्धिबळे	काळी	
	♔	१ राजा	♚	
	♕	१ वजीर	♛	
	♖ ♖	२ हत्ती	♜ ♜	
पांढऱ्या कर्णघरातील उंट	♗	१ उंट	♝	पांढऱ्या कर्णघरातील उंट
काळ्या कर्णघरातील उंट	♗	१ उंट	♝	काळ्या कर्णघरातील उंट
	♘ ♘	२ घोडे	♞ ♞	
	♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙	८ प्यादी	♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟	

एकूण सोळा पांढरी बुद्धिबळे   एकूण सोळा काळी बुद्धिबळे

अशा प्रकारचे एकूण सोळा बुद्धिबळांचे दल प्रत्येक खेळाडूकडे असते; त्यांची मांडणी आकृती २ मध्ये दाखविल्याप्रमाणे करतात. आकृती २ मध्ये दाखविल्याप्रमाणे, एक खेळाडू पटाच्या एका बाजूच्या पहिल्या रांकेतील आठ घरांत, पांढरी मोहोरी मांडून त्याच्यापुढील रांकेतील आठ घरांत पांढरी प्यादी मांडतो; ह्याच्या विरुद्ध बाजूला, दुसरा खेळाडू त्याच्या

बाजूकडील पहिल्या रांकेतील आठ घरांत काळी मोहोरी मांडून, त्याच्यापुढील रांकेतील आठ घरांत काळी प्यादी मांडतो. अशा रीतीने खेळाच्या सुरुवातीची मांडणी पूर्ण होते.

आकृती २ प्रमाणे बुद्धिबळाची मांडणी पुरी केल्यानंतर, प्रत्येक खेळाडूने पुढे लिहिलेल्या दोन गोष्टी अत्यंत दक्षतापूर्वक पाहाव्यात :

(१) खेळाडूच्या उजव्या हाताला, पटाच्या कोपऱ्यातील ' घर ' पांढऱ्या रंगाचे आहे का ? (आकृती १ मध्ये ↑ अशा बाणाने दाखविले आहे) आणि तसेच......



आकृती २

खेळाच्या सुरुवातीची मोहोऱ्यांची आणि प्याद्यांची मांडणी

(२) पांडरा वजीर पांढऱ्या घरात आणि काळा वजीर काळ्या घरात आहे का ?

पांढऱ्या वजीरासमोर काळा वजीर एकाच (उभ्या) पट्टीत असतो, त्या पट्टीला 'वजीर पट्टी' असे म्हणतात. वजीराशेजारील पट्टीत पांढऱ्या राजासमोर काळा राजा 'राजाच्या पट्टीत' असतो. अशा ह्या सर्व गोष्टी तपासून घ्याव्यात.

राजाच्या शेजारील घरांत अनुक्रमे उंट, घोडा आणि हत्ती असतात; ह्या बाजूला 'राजाची बाजू' असे म्हणतात; तसेच वजीराच्या शेजारील घरांत अनुक्रमे उंट, घोडा आणि हत्ती असतात, त्या बाजूला 'वजीराची बाजू' असे म्हणतात. खेळाच्या सुरुवातीस आकृती २ मध्ये दाखविल्याप्रमाणे मोहोरी आणि प्यादी ज्या घरांत असतात ती घरे त्यांची स्वगृहे होत.

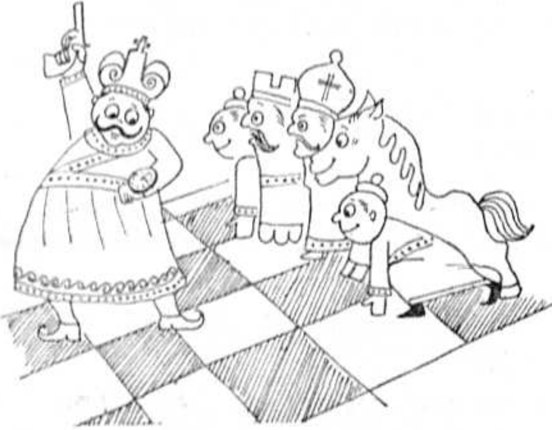
ज्या खेळाडूकडे पांढऱ्या रंगाची बुद्धिबळे असतात त्याला '**पांढरी**' अथवा नुसते '**पां**' असे म्हणतात; आणि ज्या खेळाडूकडे काळी बुद्धिबळे असतात त्याला '**काळी**' अथवा नुसते '**का**' असे म्हणतात. खेळाची सुरुवात प्रथम '**पांढरी**' आपले एक बुद्धिबळ चालवून करतो; त्यानंतर '**काळी**' आपले एक बुद्धिबळ चालवितो. अशा रीतीने आळीपाळीने **पांढरी** आणि **काळी** बुद्धिबळे खेळत जातात.

बुद्धिबळाच्या चालीला 'खेळी' असेही म्हणतात. बुद्धिबळाची एक चाल म्हणजे एक खेळी होते. ह्यावरून दिसून येईल की बुद्धिबळाची 'चाल' किंवा 'खेळी' म्हणजे बुद्धिबळाचा श्वासोच्छ्वास आहे.



२

बुद्धिबळांच्या चाली, गती आणि मारण्याच्या पद्धती; आणि बुद्धिबळांची तौलनिक मूल्ये.



बुद्धिबळे जेव्हा पटावरील आडव्या किंवा उभ्या पट्टीतील अथवा तिरक्या कर्णघरांतून हलतात, तेव्हा त्यांच्या हालचालीला अनुक्रमे आडवी चाल, उभी चाल आणि तिरकस चाल असे म्हणतात.

एका खेळीत बुद्धिबळ जास्तीत जास्त किती घरे चाल करू शकते त्यावर त्याची गती अवलंबून असते; आणि निरनिराळ्या चालींनी जास्तीत जास्त घरे ताब्यात ठेवण्याच्या कुवतीवर त्याचा पल्ला अवलंबून असतो आणि ती घरे त्या बुद्धिबळाच्या माऱ्यात आहेत असे म्हणतात. **गती, पल्ला** आणि **मारा** ह्या सर्व गोष्टी बुद्धिबळांच्या चालीवर आधारलेल्या आहेत.

प्रत्येक बुद्धिबळाची हलण्याची चाल आणि गती वेगवेगळ्या असतात. उदा० मोकळ्या पटावर :

(१) राजा लगतच्या कोणत्याही पट्टीतील, रांकेतील अथवा कर्णातील एका घरात हलतो; म्हणजे राजाची चाल आणि गती एका घरापुरती आहे.

(२) हत्ती आडव्या चालीने रांकेतील अथवा उभ्या चालीने पट्टीतील कोणत्याही एका घरात हलतो. रांकेत किंवा पट्टीत एकूण आठ घरे असतात; तेव्हा हत्तीची गती (हत्ती आहे ते घर सोडून), एका खेळीत जास्तीत जास्त सात घरे अशी असते.

(३) उंट फक्त तिरक्या चालीने त्याच्या कर्णातील कोणत्याही एका घरात हलतो. पटाच्या मधल्या कर्णामध्ये एकूण आठ घरे असतात; तेव्हा उंटाची गती (उंट आहे ते घर सोडून) एका खेळीत जास्तीत जास्त सात घरे अशी असते.

(४) वजीर रांकेतील किंवा पट्टीतील किंवा कर्णातील कोणत्याही एका घरात अनुक्रमे आडव्या किंवा उभ्या किंवा तिरकस चालीने हलू शकतो. म्हणजे वजीराला, हत्ती अधिक, वजीर ज्या घरात आहे त्या घराच्या रंगाच्या उंटाची मिळून होणारी संयुक्त चाल आणि गती आहे.

(५) घोडा अडीच घरांच्या उड्डाण चालीने हलतो आणि त्याची झेप म्हणजे चाल आणि गती फक्त २½ घरांची असते.

(६) प्यादे उभ्या चालीने, पट्टीत सरळ एक घर हलू शकते; परंतु एकदा पुढे गेलेले प्यादे मागे घेता येत नाही.

मोहोरी आणि प्यादी ह्यांच्या मारण्याच्या पद्धतीही वेगळ्या आहेत. उदा०

मोहोरी त्यांच्या वाटेत येणाऱ्या विरोधी बुद्धिबळाला मारू शकतात; म्हणजे मोहोरी त्यांच्या हलण्याच्या चालीनेच मारतात. परंतु प्यादे (वर ६ मध्ये लिहिल्याप्रमाणे) त्याच्या हलण्याच्या चालीने मारू शकणार नाही. कारण प्यादे फक्त लगतच्या पुढच्या कर्णघरातील विरोधी बुद्धिबळ मारू शकते; म्हणजे

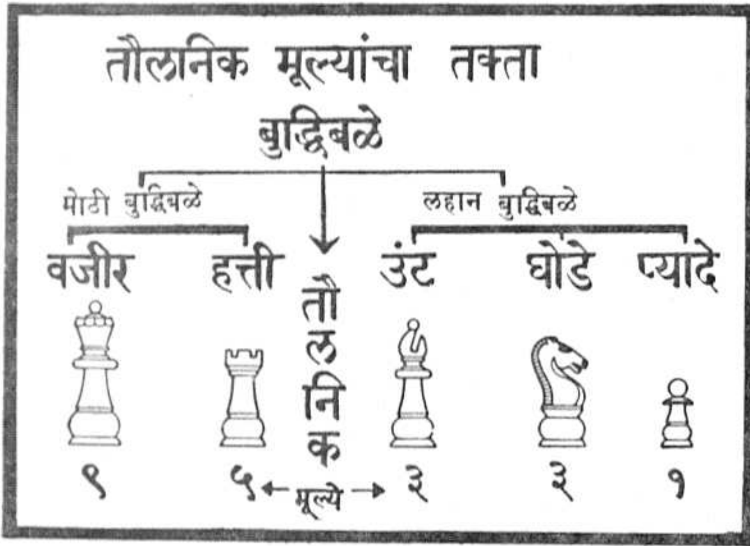
प्याद्याची " हलण्याची चाल " सरळ असते आणि " मारण्याची चाल " तिरकी असते.

विरोधी बुद्धिबळाला मारण्याच्या क्रियेमध्ये पुढील गोष्टी घडतात. बुद्धिबळ (१) विरोधी बुद्धिबळाला मारून, (२) त्या मृत बुद्धिबळाचे पटावरून उच्चाटन करून (३) त्याच्या ऐवजी (ते) त्या घरात जाते, म्हणजे ह्या तिन्ही क्रिया जरी निरनिराळ्या असल्या तरी त्या सर्व एकाच खेळीचे भाग आहेत.

बुद्धिबळाच्या चालीतील वैचित्र्य हेच बुद्धिबळ खेळाचे वैशिष्ट्य आहे. बुद्धिबळांचे एकमेकातील सहकार्य, चढाई करण्याची त्यांची धिटाई, विरोधी बुद्धिबळांशी केलेली मारामारी ह्या साऱ्या गोष्टी त्यांच्या चालींतूनच निर्माण होतात.

बुद्धिबळाच्या चाली, गती आणि पल्ला ह्यांच्या वैशिष्ट्यावर बुद्धिबळाचे सामर्थ्य मोजले जाते. बुद्धिबळाच्या चाली आणि गती निरनिराळ्या आहेत. त्यामुळे त्यांची तौलनिक मूल्ये ही निरनिराळी होतात. त्यांच्या तौलनिक मूल्यांचा तक्ता खाली दिला आहे, त्यामध्ये प्याद्याचे मूल्य एक असे प्रमाण मानून इतर बुद्धिबळांची मूल्ये ठरविली आहेत.

लहान आणि मोठी बुद्धिबळे दोन निरनिराळ्या विभागांत मुद्दाम दाखविली आहेत, कारण राजा केवळ एका मोठ्या बुद्धिबळाच्या साहाय्याने (म्हणजे नुसत्या वजीराच्या किंवा एका



हत्तीच्या साहाय्याने) विरोधी एकुलत्या एक राजावर सक्तीने मात करू शकतो. बुद्धिबळाच्या निरनिराळ्या चालींनी मारामारी करीत करीत विरोधी राजावर मात करणे हाच बुद्धिबळ खेळाचा मुख्य उद्देश असतो. म्हणूनच प्रत्येक बुद्धिबळाची चाल, गती, पल्ला आणि त्याच्या मारण्याच्या पद्धतीचे मर्म जाणून घेणे आवश्यक आहे.

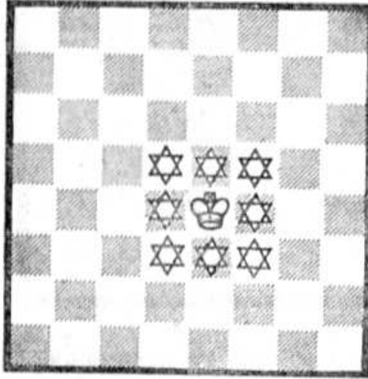
राजा :



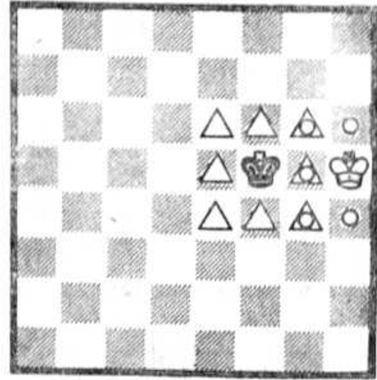
एका खेळीत राजा लगतच्या कोणत्याही पट्टीतील किंवा रांकेतील अथवा कर्णातील एका घरात हलू शकतो, म्हणजे राजा कोणत्याही दिशेस म्हणजे वर, किंवा खाली अथवा डावी किंवा उजवीकडे असणाऱ्या कोणत्याही दिशेतील एका घरात हलू शकतो (आकृती ३ आणि ४ पाहा). राजा आडव्या किंवा उभ्या अथवा तिरकस चालीने लगतच्या कोणत्याही एका

घरात हलू शकतो, परंतु ते घर विरोधी बुद्धिबळाच्या माऱ्यातील नसावे (आकृती ४ आणि ५ पाहा).

राजा लगतच्या घरातील बिनजोर विरोधी बुद्धिबळाचा बळी (द्या असल्यास) घेऊ शकतो आणि त्याचे पटावरून उच्चाटन करून तो, त्या घरात जाऊ शकतो. (आकृती ५ आणि ६ पाहा.)



आकृती ३
राजा कसा हलतो



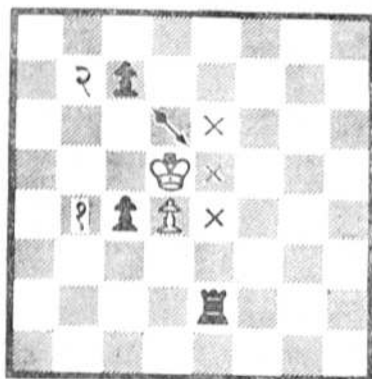
आकृती ४
विरोधी राजांची हालचाल

राजा ह्या ✡ चिन्हांकित कोणत्याही दिशेतील एका घरात, आडव्या किंवा उभ्या अथवा तिरकस चालीने हलतो. ह्यावरून दिसून येईल की, राजाची चाल आणि गती लगतच्या एका घरापुरतीच आहे; परंतु राजाचापल्ला (ह्या ✡ चिन्हांकित) लगतच्या आठही घरांवर पोहोचू शकतो, म्हणूनच त्याच्या माऱ्यात लगतची आठ घरे आहेत.

पां. राजाचा मारा ह्या ○ चिन्ह अंकित पाच घरांवर होऊ शकतो तर काळ्या राजाचा मारा ह्या △ चिन्हांकित आठही घरांवर होऊ शकतो. परंतु ह्या △ चिन्हांकित तिन्ही घरांवरती दोन्ही विरोधी राजांचा मारा होऊ शकतो, म्हणून त्यांना ह्या तिन्ही घरांत एकमेका-शेजारी जाता येणार नाही. म्हणूनच **काळा** राजा उरलेल्या पाच घरात हलू शकतो तर **पां.** राजाला हलण्यास फक्त दोनच घरे राहतात.

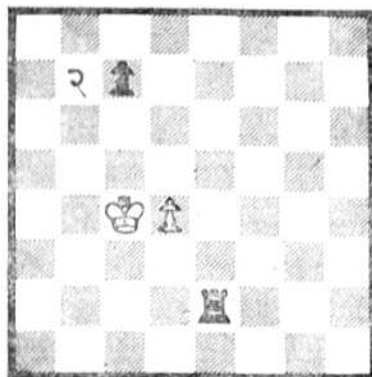
ह्या प्रसंगामुळे आणखी एक गोष्ट निदर्शनास येते, ती अशी की :

बुद्धिबळे अशा रीतीने हालचाल करतात की त्यांच्या स्वतःच्या हालचालीस जास्तीत जास्त घरे कशी राखता येतील आणि त्याच वेळी विरोधी बुद्धिबळांच्या हालचालींवर बंधने आणवून त्यांच्या वाट्याला कमीत कमी घरे कशी उरतील यासाठी त्यांच्यामध्ये सतत चुरस लागते आणि अगदी सुरुवातीच्या खेळीपासून तर शेवटच्या खेळीपर्यंत दोघेही प्रतिस्पर्धी असा प्रयत्न अविरत करीत असतात.



आकृती ५
राजाच्या चालीवरील बंधने

राजा विरोधी हत्तीच्या चालीच्या माऱ्यातील ह्या ╳ ╳ ╳ चिन्हांकित लगतच्या तिन्ही घरांत तसेच विरोधी प्यादे क्र. २ च्या माऱ्यातील ह्या ↘ चिन्हांकित घरात आणि स्वपक्षाच्या प्याद्याच्या घरात (राजा) जाऊ शकणार नाही.



आकृती ६
राजा कसा बळी घेतो

विरोधी प्यादे मारून राजा त्याच्याऐवजी त्या घरात जातो. राजा क्र. २ चे विरोधी प्यादे मारू शकणार नाही, कारण ते राजाच्या माऱ्याबाहेरचे आहे.

राजाचा बळी घेत नसतात. राजा जरी मरू शकणार नसला तरी त्याच्या सुरक्षिततेवरच बुद्धिबळाचा डाव अवलंबून असतो. म्हणजे राजा जोपर्यंत सुरक्षित आहे तोपर्यंत डावही सुरक्षित असतो.

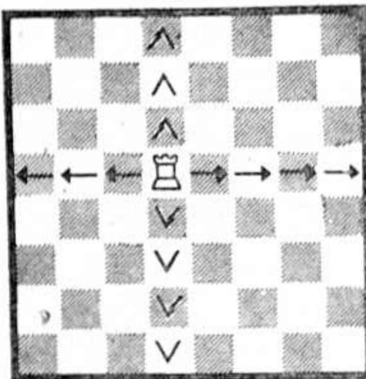
" राजा सलामत तो डाव पचास " म्हणूनच राजाचे मोहोरे अमोल आणि अत्यंत महत्त्वाचे आहे.

हत्ती :

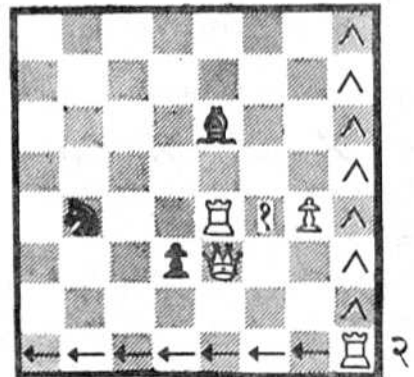


एका खेळीत, हत्ती, रांकेतील (म्हणजे आडव्या पट्टीतील) अथवा उभ्या पट्टीतील कोणत्याही एका घरात हलतो. हत्ती आडव्या अथवा उभ्या चालीने, एका खेळीत कोणत्याही एका दिशेस जातो (आकृती ७ पाहा.).

आपल्या चालीच्या माऱ्यात येणाऱ्या विरोधी बुद्धिबळाला मारून, त्याचे पटावरून उच्चाटन करून, हत्ती त्या घरात जातो. जेव्हा त्याची चाल स्वपक्षाच्या बुद्धिबळाने रोखली जाते तेव्हा तो त्या बुद्धिबळाच्या अलीकडील कोणत्याही एका रिकाम्या घरात जातो; परंतु हत्ती कोणत्याही बुद्धिबळाला ओलांडून पलीकडील घरात (जरी ते घर रिकामे असले तरीही) जाऊ शकणार नाही. (आकृती ८ पाहा.)



आकृती ७
हत्तीची हलण्याची चाल



आकृती ८
हत्तींची मारण्याची चाल

हत्ती आडव्या चालीने ह्या →/← क्र. १ चा हत्ती आडव्या चालीने घोडा

चिन्हांकित किंवा उभ्या चालीने ह्या ∧/∨ चिन्हांकित कोणत्याही एका घरात जातो.

किंवा उभ्या चालीने उंट मारून त्याच्या-ऐवजी त्या घरात जाऊ शकतो. परंतु तो विरोधी प्यादे मारू शकत नाही; कारण हत्ती त्याच्या चालीने मारामारी करतो.

आकृती ८ मध्ये क्र. १ चा हत्ती विरोधी उंटाला किंवा घोड्याला अथवा स्वपक्षाच्या प्याद्याला किंवा वजीराला ओलांडून पलीकडे जाऊ शकणार नाही.

आपण हत्तीच्या आडव्या चालीला '**म**' आणि उभ्या चालीला '**हा**' अशा अक्षरांनी संबोधू.

हत्ती आपल्या '**म हा**' चालीने रिकाम्या पटावर कोणत्याही घरातून एकूण १४ काळ्या आणि पांढऱ्या घरांवर ताबा ठेवू शकतो म्हणजे हत्तीचा पल्ला १४ घरांवर पोहोचू शकतो आणि ती घरे त्याच्या मान्यात येतात.

रांकेतील आणि पट्टीतील काळया आणि पांढऱ्या घरांवर एकाच वेळी ताबा ठेवण्याच्या त्याच्या '**म हा**' सामर्थ्यामुळे, राजा केवळ एका हत्तीच्या मदतीने एकुलत्या एक विरोधी राजावर सक्तीने मात करू शकतो. म्हणूनच प्रत्येक खेळाडू डावाच्या शेवटापर्यंत निदान एकतरी हत्ती (प्रतिस्पर्ध्यापेक्षा जास्त) पटावर राखून ठेवण्याचा प्रयत्न करतो.

हत्तीचे तौलनिक मूल्य ५ आहे. पान क्र. ७ वरील बुद्धिबळांच्या तौलनिक मूल्यांचा तक्ता पाहा; आणि लहान व मोठ्या बुद्धिबळांची तौलनिक मूल्ये मुखोद्गत करा. कारण डाव चालू असताना मारामारीचे प्रसंग वारंवार येतात, त्या वेळेस हत्ती देऊन उंट घ्यावा का? किंवा हत्ती देऊन घोडा घेतला तर फायदा होईल की तोटा होईल? ह्यासारखे प्रश्न आपल्यासमोर उभे राहतात. ह्या सर्व प्रश्नांचे उत्तर पान क्र. ७ वरील तौलनिक मूल्यांच्या तक्त्यात मिळते उदा० – सर्वसाधारणपणे पुढीलप्रमाणे मारामारी करतात, परंतु ह्याला काही अपवाद आहेत.

(१) हत्ती देऊन हत्ती घेतला की ती समतोल मारामारी होते. कारण पाच मूल्ये देऊन परत पाच मूल्ये मिळतात; म्हणूनच ह्या मारामारीमध्ये नुकसान होत नाही. परंतु

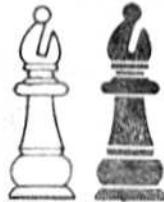
(२) हत्ती देऊन जर का उंट किंवा घोडा घेतला तर ती अपयशी अदलाबदल होते; म्हणूनच अशी मारामारी तोट्याची ठरते, कारण पाच मूल्ये देऊन फक्त तीन मूल्ये मिळतात. (पाच रुपयांची मोड घेताना तुम्हाला फक्त तीनच रुपये दिले तर ते तुम्ही केव्हाही घेणार नाही.) म्हणूनच अशा प्रकारची मारामारी प्रतिकूल ठरते आणि शेवटी डाव गमावण्याची पाळी येते. या उलट

(३) कमी सामर्थ्याचा हत्ती (मूल्य पाच) देऊन महान सामर्थ्यवान वजीर (मूल्य नऊ)

घेतला की ती फायद्याची मारामारी होते; आणि अशी अदलाबदल यशदायी ठरते. अशा अनुकूल मारामारीमुळे शेवटी डाव जिंकणे सहज शक्य होते. परंतु

(४) नुसत्या प्याद्यासाठी हत्ती बळी दिला तर तो आत्मघात ठरेल, कारण पाच मूल्ये देऊन केवळ एक मूल्य मिळते आणि अशी मारामारी म्हणजे केवळ हाराकिरी ठरते.

उंट :



उंट
Bishop



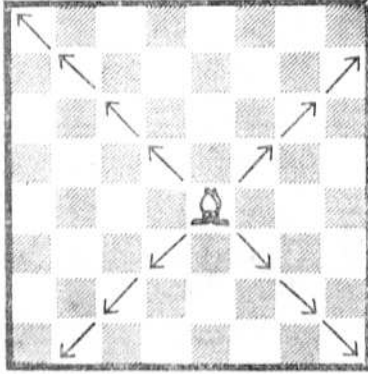
मोहोरे

प्रतीक

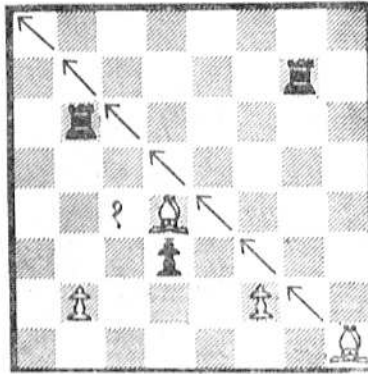
उंट एका खेळीत तिरकस चालीने, कर्णघरातून एका दिशेस जातो. तो तिरकस चालीने फक्त एकाच रंगाच्या म्हणजे फक्त पांढऱ्या अथवा फक्त काळ्या रंगाच्या कर्णघरातूनच जाऊ शकतो, म्हणूनच जेव्हा काळ्या कर्णघरातील उंट असतो तेव्हा पांढऱ्या घरांतील विरोधी बुद्धिबळांना त्याचे भय नसते आणि जेव्हा पांढऱ्या कर्णघरातील उंट असतो तेव्हा काळ्या घरांतील विरोधी बुद्धिबळांना त्याचे भय नसते. (आकृती ९ आणि १० पाहा.) ह्यावरून कळून येते की, उंट हत्तीइतका सामर्थ्यवान नाही, कारण हत्ती आपल्या '**म हा**' चालीने पांढऱ्या आणि काळ्या घरांवर एकाच वेळी मारा करू शकतो.

पांढऱ्याचा, पांढऱ्या रंगाच्या कर्णघरांतून हलणाऱ्या उंटाला, पांढऱ्याचा—"पांढरा उंट" किंवा "राजाचा उंट" असे म्हणतात; तसेच, पांढऱ्याचा, काळ्या रंगाच्या कर्णघरांतून हलणाऱ्या उंटाला, पांढऱ्याचा—"काळा उंट" किंवा "वजीराचा उंट" म्हणतात. त्याचप्रमाणे, काळ्याचा, काळ्या रंगाच्या कर्णघरांतून हलणाऱ्या उंटाला, काळ्याचा—"काळा उंट" किंवा "राजाचा उंट" असे म्हणतात; तसेच, काळ्याचा, पांढऱ्या रंगाच्या कर्णघरांतून हलणाऱ्या उंटाला, काळ्याचा,—"पांढरा उंट" किंवा "वजीराचा उंट" असे म्हणतात.

उंट, आपल्या चालीत येणाऱ्या विरोधी बुद्धिबळाला मारून, त्याचे पटावरून उच्चाटन करून, त्याच्याऐवजी त्या घरात जातो.



आकृती ९
उंटाची हलण्याची चाल



आकृती १०
उंटाची मारण्याची चाल

उंट तिरकस चालीने कर्णघरांतून ह्या ↗↙ चिन्हांकित कोणत्याही एका घरात जातो.

क्र. १ चा उंट तिरकस चालीने कोणताही एक हत्ती मारून, त्याच्या ऐवजी त्या घरात जाऊ शकतो, परंतु उंट लगतच्या पांढऱ्या घरातील विरोधी प्यादे मारू शकणार नाही.

आकृती १० मधील क्र. १ चा उंट विरोधी हत्तीला किंवा स्वपक्षाच्या प्याद्यांना ओलांडून पलीकडील घरात जाऊ शकणार नाही.

आपण उंटाच्या ह्या तिरकस चालीला '**न**' ह्या अक्षराने संबोधू. उंट ह्या '**न**' चालीने रिकाम्या पटावरील मधल्या कर्णातील केंद्रस्थ घरातून एकाच रंगाच्या एकूण १३ घरांवर ताबा ठेवू शकतो. (आकृती ९ पाहा.) म्हणजे उंटाचा पल्ला १३ घरांवर पोहोचू शकतो. म्हणून ती घरे उंटाच्या मान्यात येतात. आकृती १० मधील क्र. २ चा उंट पाहा; पटाच्या मधल्या कर्णामधील हा उंट – तो आहे ते घर सोडून – एका खेळीत जास्तीत जास्त सात घरे जातो, म्हणून त्याची गती जास्तीत जास्त सात घरे अशी आहे.

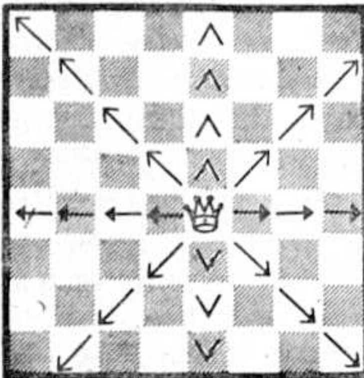
उंटाचे तौलनिक मूल्य ३ आहे; परंतु राजा एका उंटाच्या साहाय्याने एकुलत्या एक विरोधी राजावर मात करू शकत नाही; कारण उंट फक्त एकाच रंगाच्या कर्णघरांवर ताबा ठेवू शकतो. परंतु उंटांची जोडी काळ्या आणि पांढऱ्या घरांवर ताबा ठेवू शकते. म्हणून राजा दोन उंटांच्या साहाय्याने विरोधी एकुलत्या एक राजावर मात करू शकतो; असे जरी असले तरी दोन उंटांच्या साहाय्याने मात करण्याचे तंत्र अवघड आहे.

वजीर :

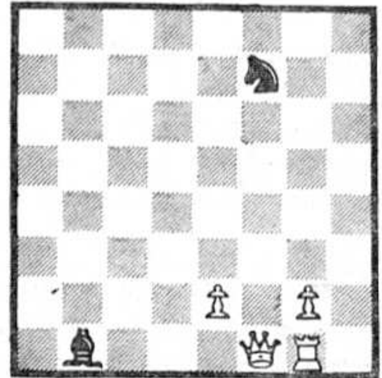


वजीर म्हणजे हत्तीची अधिक, वजीर ज्या घरात आहे त्या घराच्या रंगाच्या उंटाची मिळून होणारी संयुक्त चाल, पल्ला आणि गतीचे एकवटलेले सामर्थ्य होय. ह्याचे स्पष्टीकरण पुढे दिले आहे :—

वजीर एका खेळीत हत्तीसारखा	'म' ह्या आडव्या चालीने रांकेतील कोणत्याही एका घरात जातो.
किंवा हत्तीसारखा	'हा' ह्या उभ्या चालीने पट्टीतील कोणत्याही एका घरात जातो,
किंवा कोणत्याही रंगाच्या कर्णघरातील उंटासारखा	'न' ह्या तिरकस चालीने कर्णातील कोणत्याही एका घरात जातो. (आकृती ११ पाहा.)

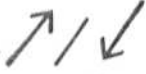


आकृती ११
वजीराची हलण्याची चाल.



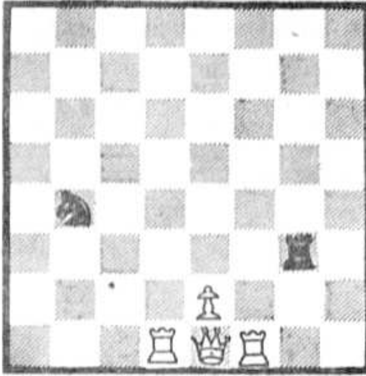
आकृती १२
वजीराची हत्तीच्या चालीने मारामारी.

वजीर पुढील चिन्हांकित (→/←)(∧/∨)

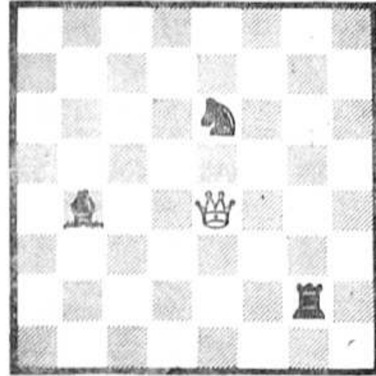


कोणत्याही एका घरात, आडव्या किंवा उभ्या अथवा तिरक्या चालीने जातो.

वजीर हत्तीच्या चालीने उंट किंवा घोडा मारून त्याच्या ऐवजी त्या घरात जाऊ शकतो. स्वपक्षाच्या प्याद्यांनी त्याची तिरकस चाल रोखली आहे. वजीर स्वपक्षाच्या प्याद्यांना किंवा हत्तींना तसेच विरोधी उंटाला किंवा घोड्याला ओलांडून पलीकडे जाऊ शकणार नाही.



आकृती १३
वजीराची उंटाच्या चालीने मारामारी



आकृती १४
वजीराची संयुक्त चालीने मारामारी

वजीर, उंटाच्या चालीने घोडा किंवा हत्ती मारून त्याच्या ऐवजी त्या घरात जाऊ शकतो. स्वपक्षाच्या हत्तींनी आणि प्याद्याने त्याची आडवी आणि उभी चाल रोखली आहे तेव्हा तो त्यांना ओलांडून पलीकडे जाऊ शकणार नाही.

वजीर, हत्तीच्या **'म हा'** चालीने उंट किंवा घोडा मारतो, अथवा उंटाच्या **'न'** चालीने हत्ती मारतो. आणि त्याच्याऐवजी त्या घरात (तो) जातो. वजीर विरोधी उंटाला किंवा घोड्याला अथवा हत्तीला ओलांडून पलीकडे जाऊ शकणार नाही.

आकृती ११ आणि १४ वरून पुढील समीकरण मांडता येते.

वजीराची चाल आणि गती } = [(हत्तीची) + (उंटाची)] संयुक्त चाल आणि गती आहे.
= [(**म हा**) + (**न**)] संयुक्त चाल आणि गती आहे.

ह्या **म हा न** चालीने आणि गतीने, वजीर मोकळ्या पटावरील केंद्रस्थ घरातून काळ्या आणि पांढऱ्या मिळून एकूण २७ घरांवर ताबा ठेवू शकतो; म्हणजे वजीराचा पल्ला २७ घरांवर

पोहोचू शकतो आणि ती घरे त्याच्या माऱ्यात येतात. रांकेतील आणि पट्टीतील आणि कर्णातील घरांवर एकाच वेळी ताबा ठेवण्याच्या त्याच्या **म हा न** सामर्थ्यामुळे राजा केवळ वजीराच्या मदतीने एकुलत्या एक विरोधी राजावर सक्तीने मात करू शकतो; म्हणूनच डावाच्या शेवटापर्यंत निदान वजीर (किंवा एक हत्ती) पटावर ठेवण्याचा प्रयत्न प्रत्येक खेळाडू करतो. डाव चालू असताना मारामारीचे प्रसंग वारंवार येतात, तेव्हा वजीराचे तौलनिक मूल्य नऊ आहे ही गोष्ट नवोदित खेळाडूंनी नेहमी लक्षात ठेवावयास हवी. कारण वजीर देण्याचा प्रसंग आल्यास निदान वजीरा–वजीरी करावी (म्हणजे आपला वजीर देऊन विरोधी वजीर घेणे) म्हणजे ती मारामारी समतोल होईल. परंतु जर का वजीर दुसऱ्या कोणत्याही मोहोऱ्यासाठी मारला गेला तर (मृत) वजीराच्या किंमतीइतकी संपूर्ण किंमत केव्हाही भरून मिळत नाही, म्हणूनच अशी मारामारी खूपच तोट्याची होते आणि प्रतिकूल ठरते. परंतु वजीराऐवजी जेव्हा दोन हत्ती मिळतात तेव्हा ती मारामारी साधारण बरोबरीची मानतात (२ हत्ती = १० मूल्ये = १ वजीर + १ प्यादे = ९ + १ = १० मूल्ये.) मग अशी मारामारी फायद्याची होऊन अनुकूल ठरते. असे तारतम्य पाहून मारामारी करावी.

घोडा :



घोड्याच्या चालीचे बरेच मनोहर पैलू आहेत. घोडा हेच एकमेव मोहोरे आहे की जे स्वपक्षाच्या किंवा विरोधी बुद्धिबळांवरून उडी मारून जाऊ शकते; किंवा मारामारी करू शकते. असे हे उड्डाण चालीचे गूढ सामर्थ्य राजा, वजीर, हत्ती आणि उंटामध्ये नाही.

घोड्याची चाल २½ घरांची असते. घोडा प्रथम उजवीकडील किंवा डावीकडील अथवा वर किंवा खाली असलेल्या लगतच्या घरातून (हे पहिले घर) त्याचे पुढील दुसऱ्या घरातून (हे दुसरे घर) नंतर दिशा बदलून दुसऱ्या घरालगतच्या घरात जातो; (हे अर्धे घर)–हे अंतिम घर पहिल्या घराला लागून असलेले कर्णावरच असते (आकृती १५ आणि १६ पाहा). घोड्याच्या अडीच (२½) घरांच्या चालीचे प्रमाण नेहमीच सारखे असते. घोडा ही (२½ घरांची) चाल एका खेळीत एक वेळा करतो. घोडा ह्या चालीने अंतिम घरातील विरोधी बुद्धिबळाला मारून (त्याचे पटावरून उच्चाटन करून) त्याच्याऐवजी त्या घरात जातो.

तन मन धनाची न बाळगता क्षिती
बुद्धिबळ खेळाला यांनी दिली गती ॥



(चित्र क्र. ५)
श्री. बाळकृष्ण लक्ष्मण तथा
बाबासाहेब गोखले



(चित्र क्र. ६)
श्री. शंकरराव नरसोपंत जोगळेकर



(चित्र क्र. ७)
श्री. एन. व्ही. पडसलगीकर



(चित्र क्र. ८)
श्री. श्रीकृष्ण साखळकर

जुन्या पिढीतील काही नामवंत बुद्धिबळपटू



(चित्र क्र. ९) श्री. घाणेकर, श्री. रामभाऊ सप्रे, श्री. बाबूराव वैद्य, श्री. खाडीलकर

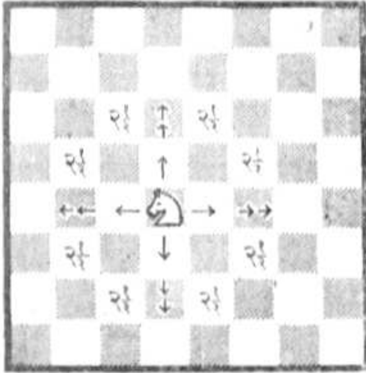


(चित्र क्र. १०) श्री. बी. पी. म्हैसकर
बी गट राष्ट्रीय निवड सामन्यात
हल्ला चढविताना

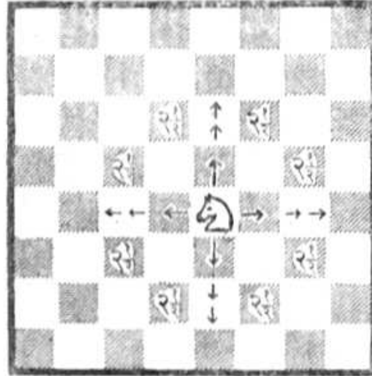


(चित्र क्र. ११) कै. दिगंबरपंत मालेगावकर
जॉली क्लब पुणे कै. रानडे खुल्या सामन्यात
एकूण तीन वेळा विजेतेपद मिळविले.

अंतिम (उड्डाणाचे) घरात जेव्हा स्वपक्षाचे बुद्धिबळ असते तेव्हा घोडा त्या घरात जाऊ शकत नाही.



आकृती १५
काळ्या घरातील घोड्याची उड्डाण चाल. काळ्या घरातील घोड्याची अंतिम उडी पांढऱ्या घरात पडते.



आकृती १६
पांढऱ्या घरातील घोड्याची उड्डाण चाल. पांढऱ्या घरातील घोड्याची अंतिम उडी काळ्या घरात पडते.

आकृती १५ आणि १६ मधील घोड्याच्या उड्डाण चालीतील वैशिष्ट्ये :

(१) घोड्याच्या उड्डाणातील २½ घरे :

(अ) एका लघुबाणाने दाखविलेले — 'पहिले घर'
(ब) दोन लघुबाणांनी दाखविलेले — 'दुसरे घर'
(क) नंतर दिशा बदलून २½ ह्या आकड्याने दाखविलेले — 'अर्धे घर'

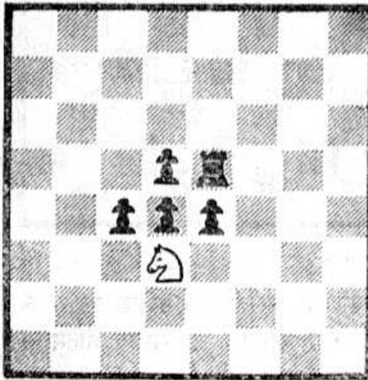
अशी एकूण अडीच (२½) घरे

(२) घोड्याच्या (अडीच (२½) घर) चालीचे प्रमाण नेहमीच सारखे असते म्हणून एक खेळीत त्याची गती फक्त २½ घरांची असते; त्यामुळे घोड्याला पहिल्या पट्टीतून (किंवा रांकेतून) आठव्या पट्टीत (किंवा रांकेत) जाण्यास कमीत कमी चार चाली (खेळ्या) कराव्या लागतात. म्हणूनच मोहोऱ्यांमध्ये घोडा मंद गती वाटतो. परंतु त्याला उड्डाण चालीचे वरदान मिळाल्याने तो वरचढ ठरण्याचा संभव असतो.

(३) २½ ह्या आकड्याने दाखविलेल्या ८ घरांवर घोड्याचा ताबा असतो. परंतु असा ८ घरांवरील ताबा, घोडा जेव्हा पटावरील केंद्रस्थानात असतो तेव्हाच मिळू शकतो,

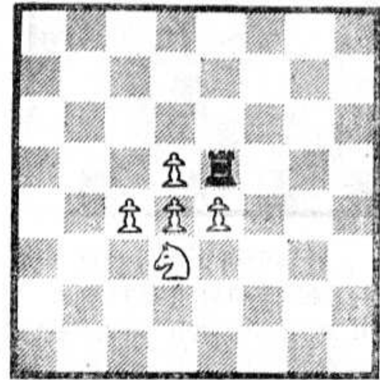
आणि तो जेव्हा पटाच्या कडेला जाईल तेव्हा त्याचा ताबा कमी घरांवर बसतो आणि त्याच्या ताब्यात कमी घरे येतात.

(४) घोडा ज्या घरातून चाल करून, उड्डाण करून जेथे अंतिम झेप टाकतो त्यामध्ये येणाऱ्या मध्यस्थित घरांतील विरोधी बुद्धिबळांना तो मारू शकणार नाही. तसेच त्या मध्यस्थित घरांतील विरोधी किंवा स्वपक्षाच्या बुद्धिबळांचा अडथळा त्याच्या उड्डाणाला होणार नाही. (आकृती १७ व १८ पाहा.)



आकृती १७

पां. घोडा **काळ्या** प्याद्यांवरून उड्डाण करून हत्तीला मारून त्या घरात त्याच्या ऐवजी जाऊ शकतो.



आकृती १८

पां. घोडा स्वपक्षाच्या प्याद्यांवरून उड्डाण करून हत्तीला मारून त्याच्याऐवजी त्या घरात जाऊ शकतो.

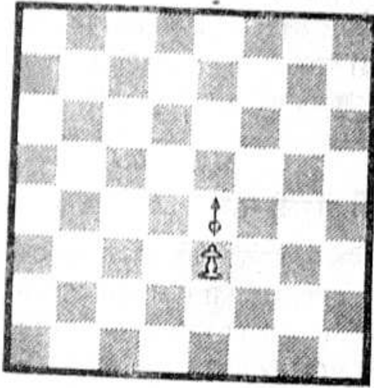
घोड्याचे तौलनिक मूल्य 'तीन' आहे. घोडा एका खेळीत दोन्ही रंगाच्या म्हणजे काळ्या आणि पांढऱ्या घरांवरती (एकाच वेळी) मारा करण्यास असमर्थ असल्यामुळे राजा एका किंवा दोन्ही घोड्यांच्या साहाय्याने एकुलत्या एक विरोधी राजावर निर्णायक रीतीने मात करण्यास असमर्थ ठरतो. घोड्याचा उपयोग डावाच्या सुरुवातीला बहुधा करतात.

प्यादे :



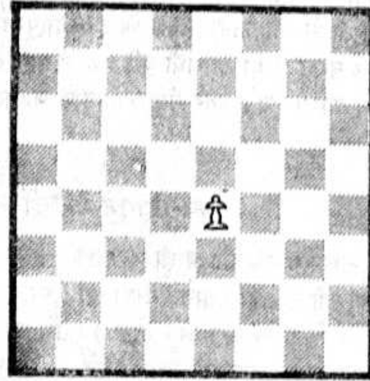
बुद्धिबळाच्या चतुरंग दलात पायदळाचा समावेश केलेला आहे. पायदळ म्हणजे प्यादे दल आणि प्यादे म्हणजे (खड्गधारी) शिपाई आहे.

प्याद्याची प्रमाण हलण्याची चाल म्हणजे त्याच्या उभ्या पट्टीतील समोरच्या रिकाम्या घरात जाणे; परंतु एकदा पुढे गेलेले प्यादे मागे घेता येत नाही. (आकृती १९, २०, २१ आणि २२ पाहा.)



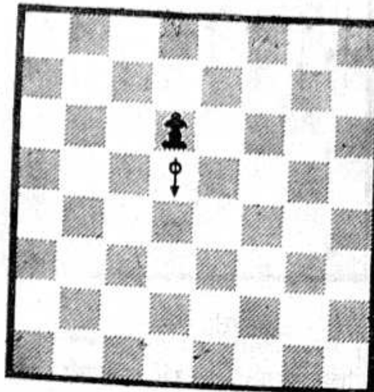
आकृती १९

पांढरे प्यादे सरळ पुढच्या ह्या चिन्हांकित रिकाम्या घरात चालले आहे.

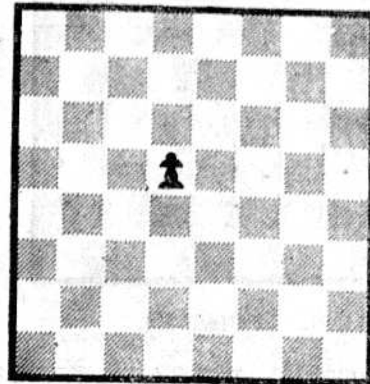


आकृती २०

पां. प्याद्याने आपली हलण्याची चाल पुरी केली आहे.



आकृती २१



आकृती २२

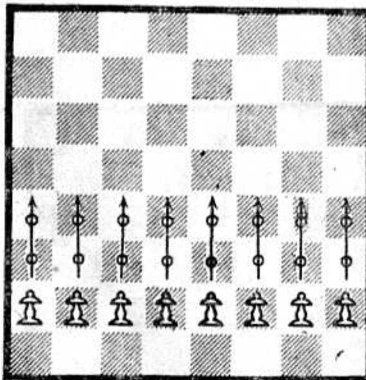
काळे प्यादे सरळ पुढच्या ह्या ↓ चिन्हांकित रिकाम्या घरात चालले आहे.

काळ्या प्याद्याने आपली हलण्याची चाल पुरी केली आहे.

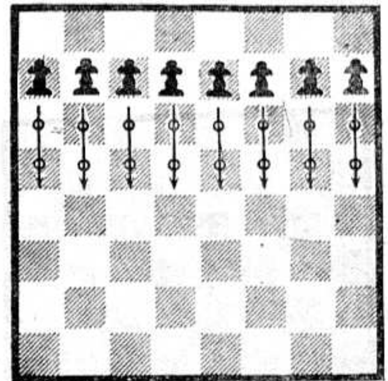
प्यादे केव्हाही माघारी फिरत नाही, किंवा दुसऱ्या कोणत्याही दिशेस जात नाही. प्याद्याच्या समोरील (लगतच्या) घरात जेव्हा स्वपक्षाचे बुद्धिबळ असते तेव्हा त्याची चाल तात्पुरती रोखली जाते; आणि प्यादे (तात्पुरते) पुढे जाऊ शकत नाही. त्याचप्रमाणे त्याचे पुढील घरात जेव्हा विरोधी बुद्धिबळ असते तेव्हासुद्धा प्याद्याची चाल (तात्पुरती) रोखली जाते; कारण प्यादे इतर मोहोऱ्यांप्रमाणे चालीत येणाऱ्या विरोधी बुद्धिबळाला मारू शकत नाही.

स्वगृहातून केलेली प्याद्याची पहिली चाल

प्याद्याची एक महत्त्वाची ऐच्छिक चाल आहे. जेव्हा कोणतेही प्यादे त्याच्या स्वगृहात (आकृती २ पाहा) असते तेव्हा त्या (प्याद्या)ला त्याचे अगदी पहिल्या खेळीत (ती डावाची पहिली खेळी असतेच असे नाही) त्याचे समोरील पहिल्या अथवा एकदम (एका खेळीत) दुसऱ्या घरात जाण्याची मुभा असते. (आकृती २३ आणि २४ पाहा) प्याद्याच्या पहिल्या चालीनंतर त्याची पटावरील पुढील चाल नेहमीच्या प्रमाण चालीसारखी म्हणजे एका खेळीत एक घर पुढे जाणे अशी असते.



आकृती २३

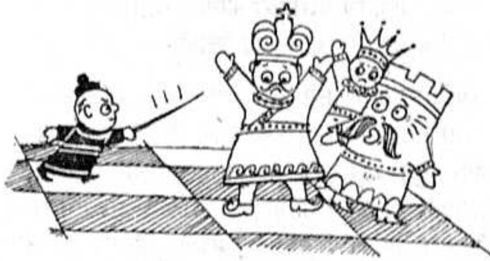


आकृती २४

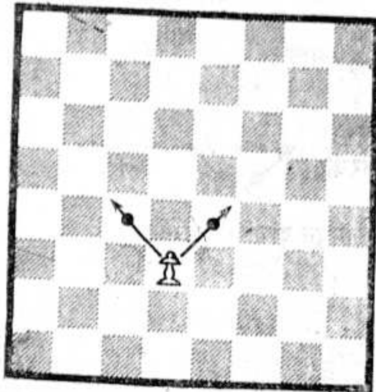
आकृती २३ आणि २४ मध्ये खेळाच्या सुरुवातीची प्याद्यांची मांडणी दाखविली आहे. आठही प्यादी त्यांच्या स्वगृहात एका रांगेत उभी आहेत. स्वगृहातील प्रत्येक प्यादे, एका

खेळीत एक घर अथवा एकदम दोन घरे पुढे जाते. ही दोन्हीही घरे रिकामी असावी लागतात. ही घरे बाणांतील गोलांनी अशी दाखविली आहेत.

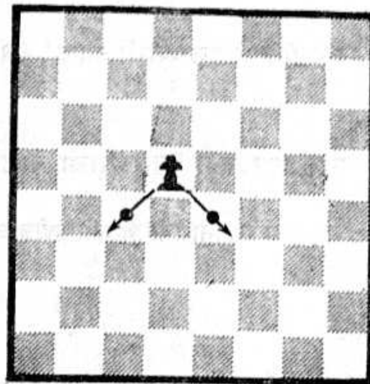
प्याद्यांची मारामारी



प्यादे त्याचे समोरून: डावीकडील अथवा उजवीकडील कोणत्याही एका कर्णघरातील विरोधी:बुद्धिबळ मारू शकते.



आकृती २५



आकृती २६

आकृती २५ किंवा २६ मधील प्यादे दोन बाणांतील गोलांनी दाखविलेल्या कोणत्याही एका कर्णघरातील विरोधी बुद्धिबळाला मारू शकते; म्हणजे ही दोन कर्णघरे त्या प्याद्याच्या माऱ्यातील आहेत. बाणातील दाखविलेल्या ह्या ↖●●↗ चिन्हांकित कर्णघरांत प्यादे त्याच्या प्रमाण चालीने केव्हाही जाऊ शकत नाही. परंतु त्या कर्णघरांत जेव्हा विरोधी बुद्धिबळे असतात, तेव्हा त्यांपैकी कोणत्याही एका कर्णघरातील विरोधी बुद्धिबळाला मारून (त्याचे पटावरून उच्चाटन करून) ते (प्यादे) त्याच्याऐवजी जाते. ह्यावरून एक गोष्ट स्पष्ट होते की, विरोधी बुद्धिबळाला मारताना होणारी प्याद्याची मारण्याची तिरकी चाल ही प्याद्याच्या नेहमीच्या सरळ चालीहून अगदी निराळी आहे.

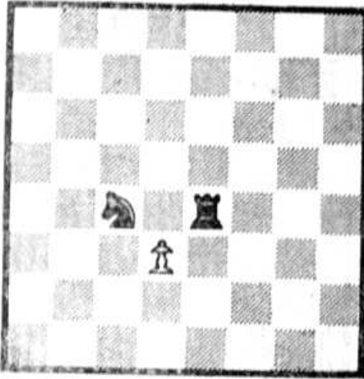
प्याद्याची मारण्याची ही तिरकी चाल अपवादात्मक आहे, कारण इतर सर्व बुद्धिबळे (म्हणजे मोहोरी) त्यांच्या चालीनेच मारामारी करतात. यासाठीच "**प्यादे सरळ चालते आणि तिरके मारते**" ही गोष्ट नेहमी लक्षात ठेवावी.

सर्वसाधारणपणे प्याद्याची हलण्याची चाल एक घर पुढे (त्याच्या पहिल्या खेळीखेरीज) अशी असते; आणि त्याचे तौलनिक मूल्य एक मानले आहे. हलण्याच्या चालीने प्याद्याला फक्त एक घर मिळते; परंतु मारामारी करताना प्याद्याला दोहोंपैकी एक कर्ण-घर मिळते; आणि प्याद्याच्या मारामारीच्या ह्या वैशिष्ट्यामुळेच प्याद्याची शक्ती मारामारीत वृद्धिंगत होते. नवोदित खेळाडू ही गोष्ट नेमकी विसरतात, आणि खेळण्याच्या भरात बऱ्याच वेळा ते आपली मोहोरी जेव्हा विरोधी प्याद्याच्या माऱ्यातील कर्णघरांत नजरचुकीने ठेवतात, तेव्हा ती (मोहोरी) अगदी अल्प मोलात किंवा फुकटात मारली जातात. असा घोटाळा होऊ नये म्हणूनच नेहमी लक्षात ठेवावे की :

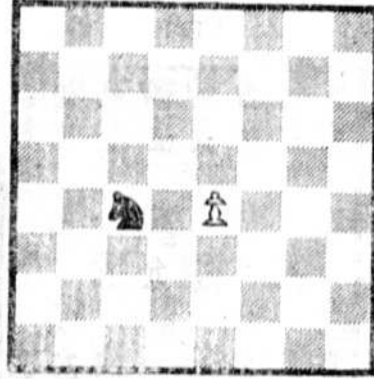
प्याद्याची 'हलण्याची चाल' सरळ ↑ असते

परंतु प्याद्याची 'मारण्याची चाल' तिरकी ↖●●↗ असते.

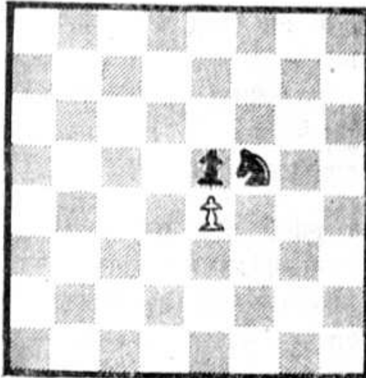
प्याद्याच्या मारामारीची वैशिष्ट्ये पुढील आकृत्यांमधून दाखविली आहेत.



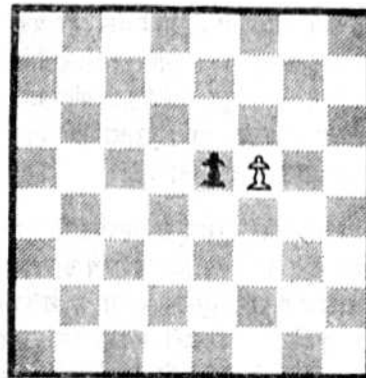
आकृती २७
मान्याच्या घरांतील बळींची निवड; कारण प्यादे हत्ती किंवा घोडे मारू शकते.



आकृती २८
प्याद्याने मारामारी पुरी केली आहे. हत्ती मारून प्यादे त्याचे ऐवजी त्या घरात गेले आहे.



आकृती २९
प्याद्यांनी एकमेकांची चाल रोखली आहे. परंतु पांढऱ्या प्याद्याला मारण्याची संधी लाभली आहे.

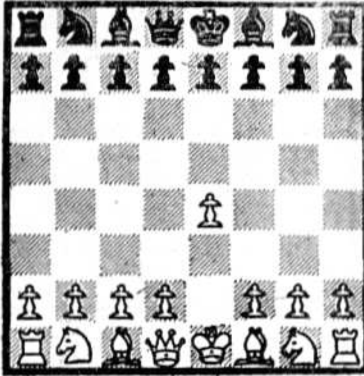


आकृती ३०
पांढऱ्या प्याद्याने मारामारी पुरी केली आहे. पांढरे प्यादे घोडे मारून घोड्याच्या घरात गेले आहे.

आकृत्यांमधून प्याद्यांची चाल कशी दाखवितात

प्रमाण चालीने पांढरी प्यादी काळ्या बाजूकडे जातात तर काळी प्यादी पांढऱ्या बाजूकडे जातात.

काळी

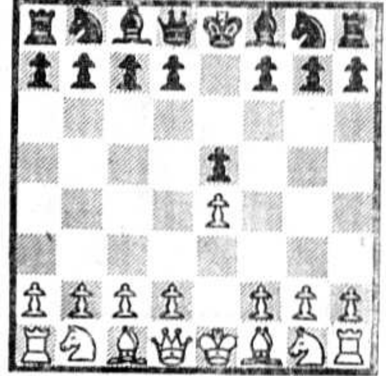


पांढरी

आकृती ३१

पांढऱ्याने राजापुढील प्यादे दोन घरे पुढे सारून डाव सुरू केला आहे. अशा रीतीने राजाचे प्यादे पुढे चालवून पांढऱ्याने आपल्या वजीराचा आणि उंटाचा मार्ग एका खेळीत मोकळा केला आहे.

काळी



पांढरी

आकृती ३२

ह्याला उत्तर म्हणून काळ्यानेही आपल्या राजापुढील प्यादे दोन घरे पुढे चालवून आपल्या वजीराचा आणि उंटाचा मार्ग तर खुला केलाच आहे, त्याशिवाय पांढऱ्या प्याद्याची चाल रोखली आहे.

अशा रीतीने प्याद्यांनी एकमेकांची चाल रोखून, त्यांच्या पुढील माऱ्यातील कर्णघरांवर मारक दृष्टी ठेवली आहे. म्हणूनच डावाच्या सुरुवातीच्या ह्या दोन्ही चाली चांगल्या असतात, यासाठीच डावाची सुरुवात अशा तऱ्हेने प्यादी पुढे चालवून करण्याची शिफारस केली आहे. तसे पाहिले तर डावाची सुरुवात फक्त प्यादे किंवा उड्डाण चालीचा घोडाच करू शकतात, कारण इतर सर्व मोहोऱ्यांचे मार्ग रोखलेले असतात.

आकृती ३१ आणि ३२ खाली प्याद्यांची खेळी लिहिताना बराच मजकूर लिहावा लागला आणि वेळही फुकट दवडावा लागला; हे सारे टाळण्यासाठी एक सुटसुटीत पद्धत आहे; ती " खेळी लेखन आणि वाचन " ह्या पुढील प्रकरणात दिली आहे.

प्याद्याच्या सुप्त सामर्थ्याविषयाची म्हणजे (१) प्याद्याची बढती आणि (२) प्याद्याच्या वाटमारी – सामर्थ्याविषयाची माहिती पुढे प्रकरण पाचमध्ये दिली आहे.

*

३

खेळी लेखन आणि वाचन

खेळी लेखन आणि वाचन ह्याची आवश्यकता का वाटावी हे आपण आधी जाणून घेऊ. आपणास माहीत आहे की, महाराष्ट्रात आंतरराष्ट्रीय बुद्धिबळ खेळ मुंबई, पुणे, सांगली वगैरे मोठ्या शहरांतून खेळला जातो. ह्याला बऱ्याच गोष्टी कारणीभूत असतील, परंतु त्यांतील प्रमुख कारणांचा विचार केल्यास आपणास असे दिसून येईल की, बुद्धिबळ खेळावर बहुतेक पुस्तके इंग्रजी भाषेत आहेत. तसेच बुद्धिबळ खेळाचे चांगले डाव काही विशिष्ट इंग्रजी दैनिकांत/मासिकांत येतात. पण त्यांतील सर्व मजकूर इंग्रजीत–खेळीसुद्धा इंग्रजी भाषेत लिहिलेल्या असतात आणि हे सारे समजावून देणारे माहीतगार थोडे असतात; त्यामुळे बहुसंख्य लोकांची कुचंबणा होते. खेळ जाणून घेण्याची इच्छा असूनही योग्य मार्गदर्शन न मिळाल्याने निराशा होते. म्हणूनच बुद्धिबळाच्या खेळी मराठीत देवनागरी लिपीत सहज लिहिता आल्यास त्याचा फायदा सर्वांस मिळू शकेल. मग बुद्धिबळ खेळी मराठी भाषेतील दैनिकांत, साप्ताहिकांत, पाक्षिकांत, मासिकांत वेळोवेळी छापून आल्या म्हणजे बुद्धिबळाचा सर्वंकष प्रसार आणि प्रचार आपोआप होईल. असो. आता आपण मुख्य विषयाकडे वळू या.

" **बुद्धिबळ खेळी नोंद** " निरनिराळ्या गोष्टींकरता खूप उपयुक्त ठरते. उदा० बुद्धिबळ खेळाच्या डावाचे लिखाण ही एक कायम स्वरूपाची नोंद असते आणि ती आपल्याला – (भविष्यकाळात) पुढे केव्हाही संदर्भासाठी सहज उपयोगी पडते. तसेच अशा तऱ्हेची ' खेळी नोंद ' वाचून बुद्धिबळाचा संपूर्ण डाव पटावर खेळता खेळता त्या डावाचे मूल्यमापन करणे शक्य होते. त्याचप्रमाणे त्या डावातील कोणत्या खेळ्या चांगल्या आहेत आणि कोणत्या खेळ्या वाईट, घातक असतात; वाईट खेळ्या कशा टाळता येतील ह्याचा संपूर्ण विचार करण्यास सुलभ जाते. सर्वांत महत्त्वाची गोष्ट म्हणजे बुद्धिबळ खेळाचा अभ्यास निवांतपणे करण्यास सुलभ जाते. कारण बुद्धिबळ खेळ सुधारण्यास तसेच खेळातील कसब वाढविण्यास, त्याचबरोबर खेळातून उत्पन्न होणारा निर्भेळ आनंद लुटण्यास अशातऱ्हेचा छापील किंवा लिखित नोंदीचा उपयोग करून घेता येतो.

बुद्धिबळ खेळी नोंदविण्यासाठी पुढे दिलेले साधे सूत्र अंगीकारतात.

" प्रत्येक मोहोऱ्याला नाव असणे आवश्यक आहे. तसेच पटावरील प्रत्येक घराला नाव असणे आवश्यक आहे. " मग खेळीची नोंद एका सर्वसाधारण सूत्रात गोवणे सहज शक्य होईल; उदा० ' क्ष ' बुद्धिबळ ' क ' घरामधून ' ख ' घरामध्ये हलविले.

आता ह्याशिवाय आणखी एका गोष्टीची आवश्यकता असते आणि ती म्हणजे खेळ्यांचा योग्य क्रम माहीत असणे; म्हणूनच प्रत्येक खेळीला अनुक्रमांक देण्यात येतो.

बुद्धिबळ खेळी नोंदीच्या दोन प्रमुख पद्धती आहेत; पहिली **वर्णणात्मक** पद्धत आहे आणि दुसरी **बैजिक पद्धत** आहे.

वजीर-हत्ती	वजीर-घोडा	वजीर-उंट	वजीर	राजा	राजा-उंट	राजा घोडा	राजा-हत्ती
वह	वघो	वउं	व	रा	राउं	राघो	राह

वजीराची बाजू

राजाची बाजू

संक्षिप्त नावे	वजीर-हत्ती	वजीर-घोडा	वजीर-उंट	वजीर	राजा	राजा-उंट	राजा-घोडा	राजा-हत्ती
मोहऱ्यांची→	वह	वघो	वउं	व	रा	राउं	राघो	राह
प्याद्यांची→	वहप्या	वघोप्या	वउंप्या	वप्या	राप्या	राउंप्या	राघोप्या	राहप्या

आकृती ३३

(१) वर्णनात्मक पद्धत

बुद्धिबळांचे नामकरण : मोहोरी आणि प्याद्यांच्या नामकरणविधीसाठी डावाच्या सुरुवातीची बुद्धिबळांची रचना अत्यंत उपयुक्त असते. (आकृती २ आणि आकृती ३३ पाहा) मोहोऱ्यांना आणि प्याद्यांना नावे कशी दिली आहेत हे जाणून घेण्यासाठी आकृती ३३ पाहा.

पांढऱ्या मोहोऱ्यांची नावे, संक्षिप्त नावे आकृती ३३ मध्ये डावीकडून उजवीकडे पुढीलप्रमाणे आहेत. नावे मराठीत आणि इंग्रजीमध्ये दिलेली आहेत त्याचा सर्वांना उपयोग होईल.

मराठी नाव	संक्षिप्त नाव	इंग्रजी नाव	संक्षिप्त नाव
(१) वजीर हत्ती	व ह	(1) Queen Rook	Q R
(२) वजीर घोडा	व घो	(2) Queen Knight	Q N
(३) वजीर उंट	व उं	(3) Queen Bishop	Q B
(४) वजीर	व	(4) Queen	Q
(५) राजा	रा	(5) King	K
(६) राजा उंट	रा उं	(6) King Bishop	K B
(७) राजा घोडा	रा घो	(7) King Knight	K N
(८) राजा हत्ती	रा ह	(8) King Rook	K R

ह्या नावांमध्ये आपणास असे दिसून येईल की, वजीराच्या डाव्या बाजूच्या तिन्ही मोहोऱ्यांच्या नावांमागे ' वजीर ' (व) ह्या शब्दाचा उपसर्ग आहे. त्याचप्रमाणे राजाच्या उजवीकडील तिन्ही मोहोऱ्यांच्यामागे ' राजा ' (रा) ह्या शब्दाचा उपसर्ग आहे.

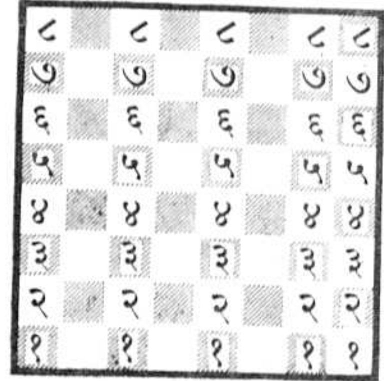
डावाच्या सुरुवातीची रचना दाखविणाऱ्या आकृती ३३ मध्ये पाहिल्यास आपणास आढळून येईल की, प्रत्येक मोहोऱ्याच्यापुढे एक एक प्यादे आहे. तेव्हा प्रत्येक मोहोऱ्याच्या पुढील प्याद्यास त्या त्या मोहोऱ्याचे ते ते प्यादे असे नामकरण सहज करणे जमते. पांढऱ्या प्याद्यांची नावे आणि त्यांची संक्षिप्त नावे आकृती ३३ मध्ये डावीकडून उजवीकडे वाचावीत.

मराठी नाव	संक्षिप्त नाव	इंग्रजी नाव	संक्षिप्त नाव
(१) वजीर हत्ती प्यादे	व ह प्या	(1) Queen Rook Pawn	Q R P
(२) वजीर घोडे प्यादे	व घो प्या	(2) Queen Knight Pawn	Q N P
(३) वजीर उंट प्यादे	व उं प्या	(3) Queen Bishop Pawn	Q B P
(४) वजीर प्यादे	व प्या	(4) Queen Pawn	Q P
(५) राजा प्यादे	रा प्या	(5) King Pawn	K P
(६) राजा उंट प्यादे	रा उं प्या	(6) King Bishop Pawn	K B P
(७) राजा घोडा प्यादे	रा घो प्या	(7) King Knight Pawn	K N P
(८) राजा हत्ती प्यादे	रा ह प्या	(8) King Rook Pawn	K R P

आकृती ३३ मधून पुढील एक गोष्ट निदर्शनास येते. उदा० हत्तीची पट्टी घेतल्यास पट्टीच्या एका बाजूला पांढरा हत्ती असतो आणि दुसऱ्या बाजूला काळा हत्ती असतो. त्याचप्रमाणे प्रत्येक पट्टीच्या एका बाजूला पांढऱ्याचे बुद्धिबळ असते आणि दुसऱ्या बाजूला काळ्याचे तेच बुद्धिबळ असते; म्हणूनच काळ्या मोहोऱ्यांची आणि प्याद्यांची नावे वर नमूद केलेल्या पांढऱ्या बुद्धिबळांच्या नावांप्रमाणेच असतात.



आकृती ३४
पटावरील प्रत्येक पट्टीचे नाव



आकृती ३५
पांढऱ्या बुद्धिबळांच्या खेळी नोंदविताना वापरावयाचे अनुक्रमांक.



आकृती ३६
काळ्या बुद्धिबळांच्या खेळी नोंदविताना वापरावयाचे अनुक्रमांक

पटावरील प्रत्येक घराचे नामकरण : डावाच्या सुरुवातीच्या रचनेमध्ये (आकृती ३३ पाहा) उभ्या पट्ट्यांमध्ये जी पांढरी आणि काळी मोहोरी (समोरासमोर) असतात त्या त्या (उभ्या) पट्ट्यांना त्या त्या पांढऱ्या आणि काळ्या मोहोऱ्यांची नावे देण्याचा प्रघात आहे. तेव्हा पांढऱ्याच्या अगदी डावीकडून आणि काळ्याच्या अगदी उजवीकडून सुरुवात केल्यास (उभ्या) पट्टीची नावे पुढे दिल्याप्रमाणे असतात. (आकृती ३४ पाहा.)

मराठी	इंग्रजी
(१) वजीर हत्ती पट्टी	(1) Queen Rook file
(२) वजीर घोडा पट्टी	(2) Queen Knight file
(३) वजीर उंट पट्टी	(3) Queen Bishop file
(४) वजीर पट्टी	(4) Queen file
(५) राजा पट्टी	(5) King file
(६) राजा उंट पट्टी	(6) King Bishop file
(७) राजा घोडा पट्टी	(7) King Knight file
(८) राजा हत्ती पट्टी	(8) King Rook file

वर उल्लेख केल्याप्रमाणे पट्ट्यांची नावे ही सुसंगत संदर्भासाठी कायमची ठेवलेली असतात. कारण मोहोरी अथवा प्यादी त्यांची स्वगृहे सोडून पटावरील इतरत्र घरांमध्ये जातात किंवा ती पटावरून अदृश्य होतात – म्हणजे बळी गेल्याने त्यांचे पटावरून उच्चाटन केले जाते; परंतु (उभ्या) पट्ट्यांची नावे तशीच कायम राहतात. (आकृती ३४ पाहा). – आपण सूक्ष्म दृष्टीने पाहिल्यास आपणास दिसून येईल की (उभ्या) पट्टीतील घर (आडव्या) रांकेतही असते. ह्या रांकांना क्रमांक दिले आहेत (आकृती ३५ आणि ३६ पाहा). तेव्हा कोणत्याही घराचे नामकरण करताना, प्रथम ते घर कोणत्या पट्टीत आहे त्या पट्टीचे नाव आकृती ३४ प्रमाणे लिहून त्यापुढे ते घर कोणत्या क्रमांकाच्या रांकेत आहे त्या रांकेचा क्रमांक आकृती ३५ किंवा आकृती ३६ मध्ये दिलेल्या क्रमांकाप्रमाणे मांडतात. अशा रीतीने मिळून होणारे संयुक्त नाव त्या घराला देतात.

प्रत्येक घराला दोन नावे असतात. त्यामधील एक नाव पांढऱ्या बुद्धिबळांच्या खेळी नोंदविताना वापरतात (आकृती ३७ पाहा). दुसरे नाव काळ्या बुद्धिबळांच्या खेळी नोंदविताना वापरतात (आकृती ३८ पाहा).

आकृती ३७ पाहा : आकृती ३७ मध्ये दाखविलेली घरांची नावे पांढऱ्या बुद्धिबळांच्या खेळ्या नोंदविताना वापरतात. घरांची नावे कशी तयार करता येतात त्याची रीत पुढे दिली आहे.

प्रथम इष्ट घर कोणत्या पट्टीत आहे त्या पट्टीचे (आकृती ३४ प्रमाणे) नाव लिहितात.

काळी BLACK

वह८	वघो८	वउं८	व८	रा८	राउं८	राघो८	राह८
वह७	वघो७	वउं७	व७	रा७	राउं७	राघो७	राह७
वह६	वघो६	वउं६	व६	रा६	राउं६	राघो६	राह६
वह५	वघो५	वउं५	व५	रा५	राउं५	राघो५	राह५
वह४	वघो४	वउं४	व४	रा४	राउं४	राघो४	राह४
वह३	वघो३	वउं३	व३	रा३	राउ३	राघो३	राह३
वह२	वघो२	वउं२	व२	रा२	राउं२	राघो२	राह२
वह१	वघो१	वउं१	व१	रा१	राउं१	राघो१	राह१

पांढरी WHITE

आकृती ३७

पांढऱ्या बुद्धिबळांच्या खेळी नोंदविताना वापरावयाची घरांची नावे आणि अनुक्रमांक

त्यानंतर ते घर कोणत्या रांकेत आहे त्या रांकेचा अनुक्रमांक (आकृती ३५ प्रमाणे) लिहावयाचा असतो. रांकांना अनुक्रमांक देताना पुढील पद्धत वापरतात. आकृती ३३ मध्ये दाखविलेली पांढऱ्या मोहोऱ्यांची स्वगृहे आहेत ती सर्व (पांढऱ्यांच्या बाजूकडून) पहिल्या रांकेत येतात, तेव्हा त्या पहिल्या रांकेतील घरांना अनुक्रमांक '१' दिला आहे. तसेच पांढऱ्या प्याद्यांची स्वगृहे दुसऱ्या रांकेत येतात. तेव्हा ह्या दुसऱ्या रांकेतील घरांना अनुक्रमांक '२' दिला आहे. अशा रीतीने घरांचे अनुक्रमांक पांढऱ्याच्या बाजूकडून काळ्याच्या बाजूकडे चढत जातात (आकृती ३५ पाहा). पांढऱ्या बुद्धिबळाची खेळी नोंदविताना प्रथम बुद्धिबळाचे (आकृती ३३ प्रमाणे) संक्षिप्त नाव लिहून छोटी आडवी रेघ मारून; नंतर ते कोणत्या

पट्टीतील घरात हलविले आहे त्या पट्टीचे (आकृती:३४ प्रमाणे) नाव लिहितात. नंतर ते घर कोणत्या अनुक्रमांकाच्या रांकेत येते त्या रांकेचा (आकृती ३५ प्रमाणे) अनुक्रमांक पुढे लिहून तयार होणारे संयुक्त नाव, वापरतात (आकृती ३७ पाहा).

काळी BLACK

वह १	वघ १	वउं १	व १	रा १	राउं १	राघ १	राह १
वह २	वघ २	वउं २	व २	रा २	राउं २	राघ २	राह २
वह ३	वघ ३	वउं ३	व ३	रा ३	राउं ३	राघ ३	राह ३
वह ४	वघ ४	वउं ४	व ४	रा ४	राउं ४	राघ ४	राह ४
वह ५	वघ ५	वउं ५	व ५	रा ५	राउं ५	राघ ५	राह ५
वह ६	वघ ६	वउं ६	व ६	रा ६	राउं ६	राघ ६	राह ६
वह ७	वघ ७	वउं ७	व ७	रा ७	राउं ७	राघ ७	राह ७
वह ८	वघ ८	वउं ८	व ८	रा ८	राउं ८	राघ ८	राह ८

पांढरी WHITE

आकृती ३८

काळ्या बुद्धिबळांच्या खेळी नोंदवितांना वापरावयाची घरांची नावे आणि अनुक्रमांक; ही नावे काळ्याच्या बाजूकडून वाचता येतील.

आकृती ३८ पाहा. : आकृती ३८ मध्ये दाखविलेली घरांची नावे काळ्या बुद्धिबळांच्या खेळ्या नोंदविताना वापरतात. वरील पद्धतीप्रमाणेच ह्या घरांची नावे तयार करता येतात. उदा० प्रथम इष्ट घर कोणत्या पट्टीत आहे त्या पट्टीचे (आकृती ३४ प्रमाणे) नाव लिहितात;

त्यानंतर ते घर कोणत्या रांकेत आहे त्या रांकेचा अनुक्रमांक (आकृती ३६ प्रमाणे) लिहावयाचा असतो. रांकांना अनुक्रमांक पुढीलप्रमाणे देतात. आकृती ३३ मध्ये दाखविलेल्या काळ्या मोहोऱ्यांची स्वगृहे आहेत ती सर्व (काळ्याच्या बाजूकडून) पहिल्या रांकेत येतात तेव्हा त्या पहिल्या रांकेतील घरांना अनुक्रमांक '१' दिला आहे. त्याचप्रमाणे काळ्या प्याद्यांची स्वगृहे दुसऱ्या रांकेत येतात तेव्हा त्या दुसऱ्या रांकेतील घरांना अनुक्रमांक '२' दिला आहे. अशा रीतीने घरांचे अनुक्रमांक काळ्याच्या बाजूकडून पांढऱ्याच्या बाजूकडे चढत जातात (आकृती ३६ पाहा). काळ्या बुद्धिबळाची खेळी नोंदविताना, प्रथम काळ्या बुद्धिबळाचे (आकृती ३३ प्रमाणे) संक्षिप्त नाव लिहून पुढे छोटी आडवी रेघ मारून, नंतर ते (बुद्धिबळ) कोणत्या पट्टीतील घरात हलविले आहे त्या पट्टीचे (आकृती ३४ प्रमाणे) नाव लिहितात; नंतर ते घर कोणत्या अनुक्रमांकाच्या रांकेत येते, त्या रांकेचा (आकृती ३६ प्रमाणे) अनुक्रमांक पुढे लिहून तयार होणारे संयुक्त नाव वापरतात. (आकृती ३८ पाहा).

आतापर्यंत खेळी नोंदविताना जितकी चिन्हे वापरली आहेत ती सर्व त्या त्या मोहोऱ्यांची, प्याद्यांची आणि घरांची आद्याक्षरे होती, आणि एक आडवी लघुरेघ (Dash) वापरली होती. ह्या सर्व चिन्हांतून एखादे बुद्धिबळ एका विशिष्ट घरात हलविले आहे इतका बोध होतो. परंतु बुद्धिबळाच्या सबंध डावाची नोंद करताना वर उल्लेखलेल्या चिन्हांशिवाय आणखी काही चिन्हांचा उपयोग करतात. ह्या सर्व चिन्हांची यादी पुढे दिली आहे.

वर्णनात्मक (आणि पुढे दिलेल्या बैजिक) पद्धतीमध्ये खेळी नोंदविताना वापरात असलेल्या चिन्हांची यादी पुढे दिली आहे.

नाव मराठी	चिन्ह	नाव इंग्रजी	चिन्ह
(१) राजा	रा	(1) King	K
(२) वजीर	व	(2) Queen	Q
(३) हत्ती	ह	(3) Rook	R
(४) उंट	उं	(4) Bishop	B
(५) घोडा	घो	(5) Knight	N
(६) प्यादे	प्या	(6) Pawn	P
(७) मारले किंवा बळी घेतले	×	(7) Captured	X
(८) –ला हलविणे	—	(8) Moves to	—
(९) शह	शह	(9) Check	Ch.
(१०) काट शह	काटशह	(10) Discovered Check	Dis. Ch.
(११) दुहेरी शह	दु. शह	(11) Double Check	Db. Ch.
(१२) प्याद्याची वाटमारी	वा. मा.	(12) en. Passant (in Passing)	e.P.

(१३) किल्लेकोट (राजांच्या बाजूचा)	o—o	(13) Castles (King Side)	o—o
(१४) किल्लेकोट (वजीराच्या बाजूचा)	o–o–o	(14) Castles (Queen Side)	o–o–o
(१५) चांगली खेळी	!	(15) A good move	!
(१६) अत्युत्तम खेळी	!!	(16) A very good move	!!
(१७) वाईट खेळी	?	(17) A bad move	?
(१८) अतिवाईट खेळी (घोडचूक)	??	(18) A very bad move	??
(१९) कडून अथवा कडे	/	(19) From or at	/
(२०) वजीर प्राप्तीची बढती	/ व	(20) Promoted to Queen	/ Q

ह्याशिवाय पान क्र. २७ वर 'बुद्धिबळांचे नामकरण' ह्यामध्ये दिलेली सर्व संक्षिप्त नावे बुद्धिबळ खेळ्या नोंदविताना वापरतात.

(ह्या प्रकरणाच्या शेवटी एका संपूर्ण डावाचे खेळी लेखन केले आहे ते पाहावे.)

आता खेळी नोंद कशी वाचायची असते ते पाहू या.

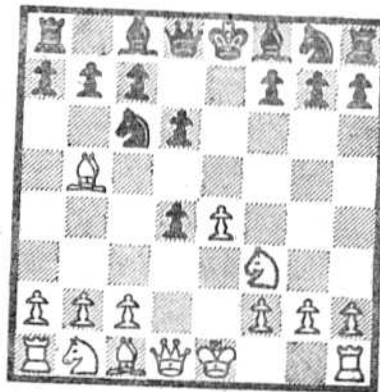
बुद्धिबळ डावाच्या खेळी दोन उभ्या स्तंभामधून नोंदवावयाच्या असतात. त्यांपैकी पहिल्या स्तंभामध्ये पांढऱ्याच्या (म्हणजे पांढऱ्या बुद्धिबळांच्या) खेळी नोंदवितात आणि दुसऱ्या स्तंभामध्ये काळ्याच्या (म्हणजे काळ्या बुद्धिबळांच्या) खेळी नोंदवितात.

आता खेळ्यांचा क्रम योग्य रीतीने नोंदविण्यास सोपे जावे म्हणून बुद्धिबळाच्या खेळाची सुरुवात पांढऱ्याच्या पहिल्या खेळीने (चालीने) करतात. आणि त्याची नोंद पहिल्या स्तंभामध्ये करतात. त्यानंतर ह्या पांढऱ्याच्या पहिल्या खेळीला काळ्याने दिलेले उत्तर ही काळ्याची पहिली खेळी असते; तिची नोंद दुसऱ्या स्तंभामध्ये पांढऱ्याच्या नोंदीपुढे करतात. ह्याचेपुढील ओळीत अनुक्रमांक '२' टाकून पांढऱ्या आणि काळ्या बुद्धिबळांच्या दुसऱ्या खेळ्यांची नोंद करतात. वगैरे.

कधी कधी खेळीवरील केलेल्या भाष्यामुळे, टीकात्मक किंवा सूचनात्मक लिखाणामुळे ह्या स्तंभामध्ये खंड पडतो. कारण ज्या वेळी एखादी विशिष्ट खेळी केली जाते आणि ती जर टीकेस किंवा चर्चेस पात्र असेल तर तिची नोंद नुकत्याच केलेल्या चालीचे विवरण करण्याकरता किंवा पुढे होणाऱ्या संभाव्य चालीची किंवा गोष्टीची कल्पना देऊन वाचकांना सावधानतेचा इशारा देण्यासाठी किंवा नुकत्यास केलेल्या चालीऐवजी दुसरी चाल समजावून देण्यासाठी ती नोंद तात्पुरती थांबवितात; मग सूचनार्थी टीकात्मक लिखाण करतात. त्यानंतर यथाक्रम खेळ्यांची नोंद लिहिण्याचे काम पुढे चालू होते. उदा०

खेळी अनुक्रमांक	मराठी स्तंभ क. १ 'पांढरी' अथवा 'पां'	स्तंभ क. २ 'काळी' अथवा 'का'	इंग्रजी White	Blask
(१)	प्या – रा ४,	प्या – रा ४;	(1) P – K4	P – K4;
(२)	घो – रा उं ३,	घो – व उं ३;	(2) N – KB3,	N – QB3;
(३)	उं – घो ५,	प्या – व ३;	(3) B – N5,	P – Q3;
(४)	प्या – व ४,	प्या × प्या;	(4) P – Q4,	P × P .

ह्या खेळ्यांमधून उद्‌भवणारी डावाची स्थिती आकृती ३९ मध्ये दाखविली आहे.



आकृती ३९ : "पांढऱ्याची खेळी आहे."

आता पुढील खेळी पांढऱ्याची आहे ह्याचा उल्लेख "पांढऱ्याची खेळी आहे" असा आकृतीखाली करावयाचा असतो. वर नोंदविलेल्या खेळ्यांचा खुलासा खाली दिला आहे.

(१) **प्या – रा ४, ... ;** ह्याचा अर्थ असा आहे की पांढऱ्याने आपली सुरुवात राजापुढील प्यादे दोन घरे पुढे चालवून केली आहे. समजा पांढऱ्याच्या चालीवर एखादे टिप्पण लिहावयाचे असते त्यावेळी काळ्याचे उत्तर तात्पुरते गाळावयाचे असते त्यासाठी अशी... ३ टिंबे देतात. त्यानंतर ज्यावेळेस डाव पुढे लिहिला जातो त्यावेळेस वाचकांनी काळ्याचे उत्तरासाठी (म्हणजे चालीसाठी) दुसऱ्या स्तंभाखाली पाहावयाचे असते. उदा०

(१) ..., प्या – रा ४;

ही काळ्याची पहिली खेळी आहे. काळ्याने त्याच्या राजापुढील प्यादे दोन घरे चालविले आहे. नंतर पांढऱ्याची दुसरी चाल डावीकडील पहिल्या स्तंभाखाली नोंदविली जाईल. उदा०

(२) घो – रा उं ३, ... ;

ह्या नोंदीचा अर्थ : पांढऱ्याने आपला (राजाकडील) घोडा, राजा उंटाच्या तिसऱ्या घरामध्ये चालविला आहे, असा होतो. येथे घोड्याच्या मागे 'रा'चा उपसर्ग लिहिण्याची आवश्यकता नसते, कारण सुरुवातीला एकच पांढरा घोडा राजा-उंटाच्या तिसऱ्या घरात जाऊ शकतो. तेव्हा नुसते 'घो' एवढेच पुरते.

(२) ..., **घो – वउं३**; ह्या नोंदीचा अर्थ पुढीलप्रमाणे आहे.

काळा, वजीराकडील घोडा, वजीराकडील उंटाच्या तिसऱ्या क्रमांकाच्या घरामध्ये खेळतो.

(३) **उं – घो ५**, ...; ह्या नोंदीचा अर्थ पुढीलप्रमाणे आहे.

पांढरा, राजाकडील उंट, वजीर घोड्याच्या पाचव्या क्रमांकाच्या घरामध्ये खेळतो. ह्या सर्वांचे संक्षितीकरण '**उं – घो ५**' ने केलेले आहे. कारण पांढऱ्याचा फक्त एकच उंट वजीर-घोड्याच्या पाच क्रमांकाच्या घरामध्ये जाऊ शकतो. परंतु कधी कधी दोहोंपैकी कोणताही एक उंट दोहोंपैकी कोणत्याही एका घोड्याच्या पाच क्रमांकाच्या घरामध्ये जाणारा असल्यास; ती खेळी स्पष्ट लिहिण्यासाठी "**उं – व घो ५**" अशी लिहावी लागेल.

(३) ..., **प्या – व ३**;

ह्याचा अर्थ : 'काळ्याने वजीरापुढील प्यादे तिसऱ्या घरात हलविले आहे' असा होतो.

(४) **प्या – व ४**, ...;

ह्याचा अर्थ : 'पांढऱ्याने वजीरापुढील प्यादे एकदम चवथ्या घरात हलविले आहे' असा होतो.

आता काळ्याच्या **रा. प्याद्याने**, पांढऱ्याचे '**व – प्या**' मारता येते; आणि त्याने तसे मारल्यास त्याची नोंद पुढील प्रमाणे करतात. (४) ..., **रा प्या × व प्या**; किंवा, येथे दुसरी कोणतीही प्याद्यांची मारामारी शक्य नसल्याने नुसते (४) ..., **प्या × प्या** एवढे लिहिले तरी चालते. ज्या वेळेस 'डावाची नोंद' एखाद्या खेळीच्या संदर्भासाठी पाहतो, त्या वेळेस डावातील त्या खेळीच्या अवस्थेची नीट कल्पना करता यावी म्हणून **पांढऱ्याच्या** आणि **काळ्याच्या** चालीतील भेदभाव वाचकांना स्पष्ट समजावा लागतो. उदा० '**प्या – रा ४**' ही एक चांगली चाल आहे. अशी एवढीच नोंद वाचून वाचकांचा घोटाळा होण्याचा संभव असतो. कारण '**प्या – रा ४**' ही चाल पांढऱ्याची आहे की काळ्याची चाल आहे ह्याचा नीट उलगडा होत नाही. तेव्हा अशा तऱ्हेचा घोटाळा होऊ नये म्हणून ती नोंद आणखी स्पष्टपणे दाखवावी लागते. तेव्हा काळ्याच्या खेळीची नोंद स्पष्टपणे करताना '**...**' अशा तीन टिंबांचा उपसर्ग मांडून मग काळ्याची नोंद लिहितात. उदा० (१) '..., **प्या – रा ४**;' असे स्पष्ट लिहिल्याने आपणास चटकन बोध होतो की, ही खेळी नोंद काळ्याची आहे. (१) '**प्या – रा ४, ...**;' ही एक चांगली खेळी आहे;

(अर्थात पांढऱ्याची).

(१) '..., **प्या – रा ४;** ' हे एक त्याला चांगले उत्तर आहे(अर्थात काळ्याचे).

अशा रीतीने खेळीची नोंद संपूर्ण आणि स्पष्टपणे लिहिली जाते.

केव्हा केव्हा संपूर्ण डावाचा धावता क्रम एका वाक्यामध्ये जोडून लिहितात. उदा० पान क्रमांक ३४ वरील चार खेळ्यांची नोंद एका वाक्यात पुढीलप्रमाणे करतात.

(१) प्या – रा ४, प्या – रा ४; (२) घो – रा उं ३, घो – व उं ३; (३) उं – घो ५, प्या – व३; (४) प्या – व ४, प्या × प्या;

अशा प्रकारच्या धावत्या नोंदीमध्ये पांढऱ्याच्या खेळ्या पहिल्यांदा नोंदवितात आणि त्यानंतर काळ्याच्या खेळ्या नोंदवितात. असा क्रम शेवटपर्यंत पाळतात. उदा०

(१) , ; (२) , ; (३) , ; (४) , ;

ह्याचा अर्थ : (१) ह्या आकड्यानंतर पांढऱ्याच्या खेळीची नोंद करून स्वल्पविराम देतात, नंतर काळ्याच्या खेळीची नोंद करून अर्धविराम चिन्ह देतात. ह्याप्रमाणे पुढील नोंदी करतात.

कधी कधी धावत्या खेळीची नोंद काळ्याच्या खेळीने करतात. उदा०

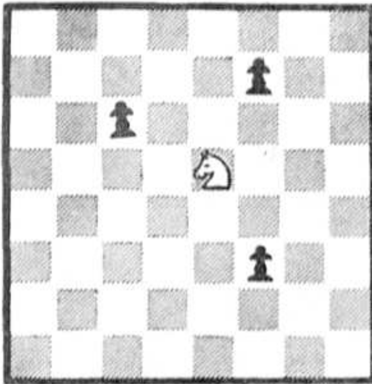
(१) ..., प्या – रा ४; (२) घो – रा उं ३, घो – व उं ३; (३) उं – घो ५, प्या – व ३; (४) प्या – व ४, प्या × प्या; वगैरे वगैरे.

असंदिग्धपणा कसा टाळावा ?

कधी कधी एकाच प्रकारची दोन किंवा तीन विरोधी बुद्धिबळे एकाच मोहोऱ्याने मारली जाण्याची शक्यता निर्माण होते, अशा वेळी नेमके कोणते बुद्धिबळ मारले गेले ह्याचा स्पष्ट उल्लेख कटाक्षाने करावयास हवा. उदा० आकृती ४० मधील पांढरा घोडा तीन काळ्या प्याद्यांपैकी कोणतेही एक प्यादे मारू शकतो; तेव्हा ही खेळी लिहिताना नुसते " घो × प्या " किंवा घो × (उं)प्या एवढे लिहून चालणार नाही. कारण ह्या नोंदीने नेमके कोणते प्यादे मारले गेले आहे ह्याचा बोध होत नाही. कारण त्यातील एक प्यादे वजीर–उंटाच्या सहाव्या घरात आहे. **उरलेल्या दोन्ही प्याद्या** राजा–उंटाच्या पट्टीत अनुक्रमे तिसऱ्या आणि सातव्या घरात आहेत. आता समजा राजा–उंट सात मधील प्यादे मारले गेले असल्यास त्याची नोंद नुसती " घो × (रा-उं) प्या " अशी करून चालणार नाही. कारण रा उं ३ मधील प्यादे मारले आहे की रा उं ७ मधील प्यादे मारले आहे ह्याचा नीट उलगडा होत नाही. तेव्हा असा असंदिग्धपणा टाळण्यासाठी, ह्या खेळीची नोंद " **घो × (रा उं ७) प्या, ...;** " अशी स्पष्टपणे करावयास हवी. (आकृती ४० पाहा.)

ह्याचप्रमाणे आकृती ४१ मधील पांढरे प्यादे, रा. ६ मधील काळे प्यादे मारते की, व उं ६ मधील काळे प्यादे मारते, ह्याची नोंद स्पष्टपणे करावयास हवी. समजा व उं ६ मधील

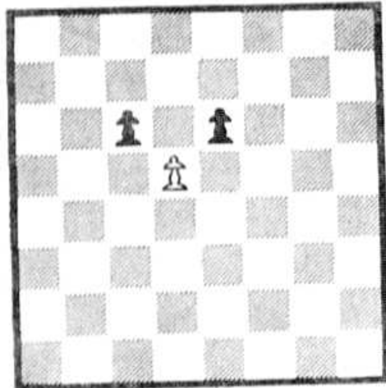
(काळे) प्यादे मारीत असल्यास त्याची नोंद " **प्या × (व उं) प्या** अशी स्पष्टपणे करावयास हवी. परंतु डाव चालू असताना जेव्हा फक्त एखादेच प्यादे एखाद्याच विरोधी प्याद्याला मारीत असेल, तेव्हा त्या चालीची नोंद नुसती **प्या × प्या** अशी केली तरी चालते.



आकृती ४०

पांढऱ्याची खेळी आहे.

येथे तीन (काळ्या) प्याद्यापैकी; नेमक्या कोणत्या घरातील प्यादे (पांढरा) घोडा मारतो ह्याचा उल्लेख स्पष्टपणे करावयास हवा



आकृती ४१

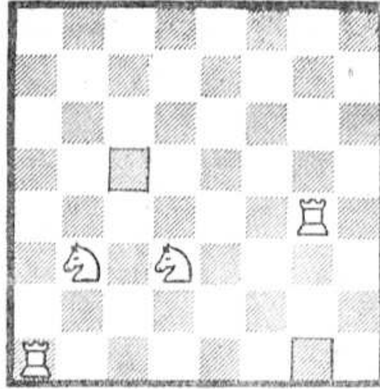
पांढऱ्याची खेळी आहे.

येथे दोन (काळ्या) प्याद्यापैकी, नेमक्या कोणत्या घरातील (काळे) प्यादे पांढरे प्यादे मारते ह्याचा स्पष्ट उल्लेख करावयास हवा

कधी कधी एकाच प्रकारची दोन बुद्धिबळे एकाच नियोजित घरामध्ये जाऊ शकतात. तेव्हा नेमके कोणते बुद्धिबळ त्या नियोजित घरामध्ये हलविले आहे त्याची नोंद स्पष्टपणे करावयास हवी उदा० आकृती ४२ पाहा : (१) पांढऱ्या घोड्याची खेळी नोंदविताना नुसते "घो–उं ५" एवढेच लिहून चालणार नाही. कारण दोन पांढऱ्या घोड्यांपैकी नेमका कोणता (म्हणजे व३ मधील की घो ३ मधील) घोडा हलविला आहे त्याचा उलगडा नीट होत नाही. समजा व ३ मधील घोडा हलविला असल्यास त्या खेळीची नोंद :
' घो (व ३) — उं ५, ' . . . ; अशी करतात.

(२) त्याचप्रमाणे पांढऱ्याने दोहोपैकी एक हत्ती ' घो १ ' ह्या घरामध्ये हलविला आहे. त्याची नोंद नुसती ह—घो १, . . . ;अशी करून चालणार नाही. कारण दोहोपैकी नेमका कोणता हत्ती हलविला त्याचा उलगडा नीट होत नाही. समजा व ह १ ' मधील हत्ती हलविला असल्यास त्याची नोंद नुसती (व) ह–घो१, . . . ; ' अशी करून चालणार नाही. कारण व ह१ मधील हत्ती, ' व घो १ 'मध्ये हलविला आहे की ' रा घो १ 'मध्ये हलविला आहे त्याचा बोध

होत नाही. समजा व ह १ मधील हत्ती रा घो १ मध्ये हलविला असल्यास त्याची नोंद "(व) ह—रा घो १, ... ;" अशी स्पष्टपणे करावयास हवी. आकृती ४२ पाहा.



आकृती ४२
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(१) नुसते घो– उं ५, ... ; इतकेच लिहून चालणार नाही.

तेव्हा "**घो (व ३)–उं ५, ... ;**" अशी स्पष्टपणे नोंद करावयास हवी.

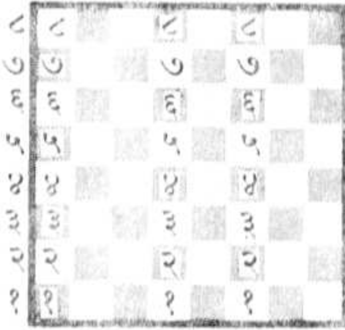
(२) नुसते "ह–घो १, ... ;" इतकेच लिहून चालणार नाही;

तेव्हा "**(व) ह–रा घो १, ... ;**" अशी स्पष्टपणे नोंद करावयास हवी.

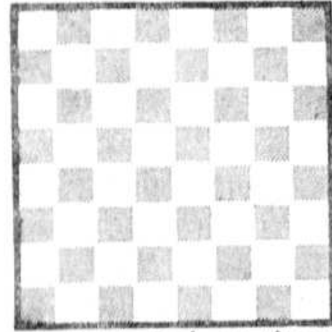
आता आपण बैजिक पद्धतीप्रमाणे खेळी लेखन कसे करतात ते पाहू.

(२) बैजिक पद्धत

वर्णनात्मक पद्धतीपेक्षा समजण्यास सोपी आणि तर्कशुद्ध अशी बैजिक पद्धत आहे. बैजिक पद्धतीमध्ये पटावरील घरांना फक्त पांढऱ्याच्या बाजूकडून अनुक्रमांक आणि नावे दिली आहेत; म्हणूनच पटावरील प्रत्येक घराला फक्त एकच नाव असते. कारण पटावरील घरांना अनुक्रमांक देताना पांढऱ्या मोहोऱ्याच्या स्वगृहांना म्हणजे पहिल्या रांकेतील घरांना क्रमांक '१' देतात. तसेच पांढऱ्या प्याद्यांच्या स्वगृहांना म्हणजे दुसऱ्या रांकेतील घरांना क्रमांक '२' देतात. अशा रीतीने घरांचे अनुक्रमांक पांढऱ्याच्या बाजूकडून काळ्याच्या बाजूकडे चढत जातात. आकृती ४३ पहा.



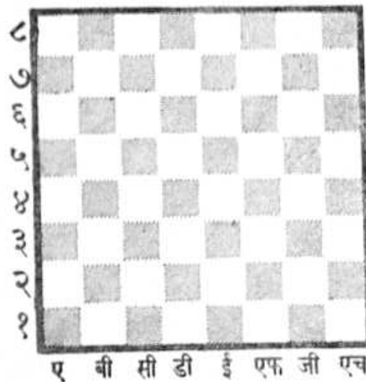
आकृती ४३
घरांचे अनुक्रमांक



आकृती ४४
उभ्या पट्ट्यांची नावे

पांढऱ्याच्या डावीकडून उजवीकडे, उभ्या पट्ट्या अनुक्रमे
ए, बी, सी, डी, ई, एफ, जी, एच;
a, b, c, d, e, f, g, h;

या अक्षरांनी ओळखल्या जातात. (आकृती ४४ पाहा) रशियन आणि इंग्रजी भाषेत खेळी लिहिताना वर उल्लेखिलेली अक्षरेच उभ्या पट्ट्यांसाठी वापरतात; आणि म्हणूनच ही अक्षरे मराठी भाषेत जशीच्या तशीच घेतली आहेत.



आकृती ४५

आकृती ४३ आणि आकृती ४४ मिळून संयुक्तपणे आकृती ४५ तयार होते. अशा प्रकारची आकृती बैजिक पद्धतीने लेखन करताना उपयोगी पडते. (आकृती ४५ पाहा)

वर्णनात्मक पद्धतीमध्ये आणि बैजिक पद्धतीमध्ये पटावरील घरांना नावे कशी असतात ती वानगीदाखल पुढे दिली आहेत.

वर्णनात्मक पद्धतीमधील पांढऱ्याचे किंवा काळ्याचे घर		वर्णनात्मक पद्धतीमधील पांढऱ्याचे किंवा काळ्याचे घर	बैजिक पद्धती· मधील घर		वर्णनात्मक पद्धतीमधील पांढऱ्याचे किंवा काळ्याचे घर		वर्णनात्मक पद्धतीमधील पांढऱ्याचे किंवा काळ्याचे घर
व ह १	किंवा	व ह ८	= ए १	ए ८	= व ह ८	किंवा	व ह १
व घो २	किंवा	व घो ७	= बी २	बी ७	= व घो ७	किंवा	व घो २
व उं ३	किंवा	व उं ६	= सी ३	सी ६	= व उं ६	किंवा	व उं ३
व ४	किंवा	व ५	= डी ४	डी ५	= व ५	किंवा	व ४
रा ५	किंवा	रा ४	= ई ५	ई ४	= रा ४	किंवा	रा ५
रा उं ६	किंवा	रा उं ३	= एफ ६	एफ ३	= रा उं ३	किंवा	रा उं ६
रा घो ७	किंवा	रा घो २	= जी ७	जी २	= रा घो २	किंवा	रा घो ७
रा ह ८	किंवा	रा ह १	= एच ८	एच १	= रा ह १	किंवा	रा ह ८

वरील तक्त्यावरून कळून येते की पांढऱ्याच्या खेळी लेखनासाठी किंवा काळ्याच्या खेळी लेखनासाठी घरांची (अनुक्रमांक आणि नावे मिळून होणारी संयुक्त) नावे एकच असतात (म्हणजे वर्णनात्मक पद्धतीप्रमाणे आकृती ३७ आणि आकृती ३८ मध्ये दाखविल्याप्रमाणे निरनिराळी नसतात.) आकृती ४६ मध्ये पांढऱ्या आणि काळ्या बुद्धीबळांच्या खेळी नोंदविताना वापरावयाची घरांची नावे आणि अनुक्रमांक मिळून होणारी संयुक्त नावे दिली आहेत ती पहावी.

बैजिक पद्धतीमध्ये खेळी लेखन (१) विस्तारपूर्वक किंवा (२) संक्षिप्त रीतीने केले जाते.

(१) **विस्तारपूर्वक** खेळी लेखन करताना, प्रथम बुद्धिबळाचे अद्याक्षर लिहून त्यापुढे ते ज्या घरातून हलविले गेले आहे त्या प्रस्थान घराचे नाव (आकृती ४६ प्रमाणे) नोंदवून पुढे छोटी आडवी रेघ देतात, त्यानंतर ते (बुद्धिबळ) ज्या घरात हलविले आहे त्या नियोजित घराचे (आकृती ४६ प्रमाणे) नाव लिहितात. उदा०

" **उं सी १ – जी ५**, ... ; " ह्या खेळी नोंदीचा अर्थ : उंट ' सी१ ' ह्या प्रस्थान घरातून ' जी ५ ' ह्या नियोजित घरात हलविला आहे; असा होतो. ह्या खेळीची वर्णनात्माक पद्धतीप्रमाणे " **उं – रा घो** ५, ... ; " अशी नोंद होईल (आकृती ४७ पाहा) बैजिक पद्धतीमध्ये प्याद्याची खेळी लिहिताना ' **प्या** ' हे प्यादे निदर्शक अद्याक्षर लिहित नाहीत.

काळी

८	ए८	बी८	सी८	डी८	ई८	एफ८	जी८	एच८
७	ए७	बी७	सी७	डी७	ई७	एफ७	जी७	एच७
६	ए६	बी६	सी६	डी६	ई६	एफ६	जी६	एच६
५	ए५	बी५	सी५	डी५	ई५	एफ५	जी५	एच५
४	ए४	बी४	सी४	डी४	ई४	एफ४	जी४	एच४
३	ए३	बी३	सी३	डी३	ई३	एफ३	जी३	एच३
२	ए२	बी२	सी२	डी२	ई२	एफ२	जी२	एच२
१	ए१	बी१	सी१	डी१	ई१	एफ१	जी१	एच१
	ए	बी	सी	डी	ई	एफ	जी	एच

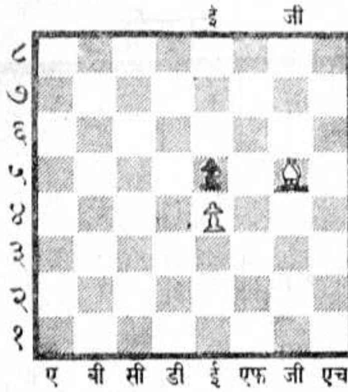
पांढरी

आकृती ४६

पांढऱ्या आणि काळया बुद्धिबळांच्या खेळी नोंदविताना वापरावयाची नावे आणि अनुक्रमांक मिळून होणारी संयुक्त नावे.

उदा० आकृती ४७ मध्ये ई पट्टीतील **पांढरे** आणि **काळे** प्यादे दोन, दोन घरे पुढे चालविली आहेत. तेव्हा त्याची नोंद पुढील प्रमाणे होईल.

बैजिक पद्धतीप्रमाणे		वर्णनात्मक पद्धतीप्रमाणे	
पांढरी	**काळी**	**पांढरी**	**काळी**
(१) ई २ – ई ४,	ई ७ – ई ५;	(१) प्या – रा ४,	प्या – रा ४



आकृती ४७

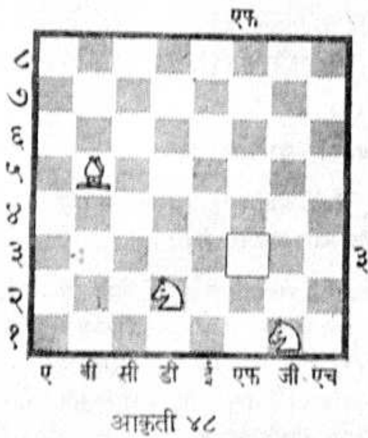
(२) **संक्षिप्त रीत :** मोठ्या चुरशीच्या सामन्यांतून खेळताना किंवा रोजच्या सरावाच्या डावांची नोंद विस्तारपूर्वक खेळी लेखनाने केल्यास बराच वेळ मोडतो. खेळी–लेखनात वेळ फुकट दवडून चालणार नाही. तेव्हा प्रत्येक खेळी जलद लिहिता यावी म्हणून अनावश्यक विस्तारदर्शक बाबी आणि अनावश्यक चिन्हे वगळून खेळी लिहिली जाते. जलद खेळी–लेखना-साठी मोहोऱ्याचे अद्याक्षर आणि ते कोणत्या घरात गेले आहे त्या नियोजित घराचे नाव एवढेच लिहिले जाते – हीच खेळी लेखनाची संक्षिप्त रीत होय. उदा० आकृती ४८ पाहा. ह्यामध्ये पांढरा उंट त्याचे स्वगृहातून वजीर घोडा ५ ह्या घरात हलविला आहे. त्याची नोंद वर्णनात्मक आणि बैजिक पद्धतीमध्ये पुढे लिहून दाखविली आहे. (उदा० एक पाहा)

असंदिग्धपणा कसा टाळावा

कधी कधी एकाच प्रकारची दोन बुद्धिबळे एकाच नियोजित घरात जाऊ शकतात, तेव्हा असंदिग्धपणा नाहीसा करण्यासाठी ज्या घरातून बुद्धिबळ हलविले गेले आहे त्या प्रस्थान घराचा उल्लेख योग्य ठिकाणी केला जातो उदा० आकृती ४८ मध्ये **डी २** आणि **जी १** ह्या घरांतील पांढरी घोडी '**एफ ३**' ह्या नियोजित घरात जाऊ शकतात. तेव्हा कोणता घोडा नेमका हलविला गेला आहे हे कळण्यासाठी त्या घोडयाच्या प्रस्थान घराचा उल्लेख करणे आवश्यक असते. समजा **जी १** मधील घोडा हलविल्यास त्याची नोंद दोन्ही पद्धतीमध्ये पुढे (उदा० दोनमध्ये) लिहून दाखविली आहे.

कधीकधी एकाच प्रकारची दोन बुद्धिबळे एकाच पट्टीत निरनिराळ्या क्रमांकाच्या घरांत असतात आणि ती एकाच नियोजित घरात जाऊ शकतात. तेव्हा असंदिग्धपणा टाळण्यासाठी ज्या घरातून बुद्धिबळ हलविले गेले आहे त्या प्रस्थान घराचा उल्लेख योग्य ठिकाणी केला जातो.

उदा० आकृती ४९ मध्ये दोन्ही पांढरे घोडे जी पट्टीत 'जी १' आणि 'जी ५' घरांत आहेत आणि ते 'एच ३' ह्या नियोजित घरात जाऊ शकतात. तेव्हा नेमका कोणता घोडा 'एच ३' ह्या नियोजित घरात हलविला गेला आहे हे कळण्यासाठी त्या घोड्याच्या प्रस्थान घराचा उल्लेख करणे आवश्यक असते. समजा 'जी ५' मधील घोडा हलविल्यास त्याची नोंद दोन्ही पद्धतीमध्ये पुढे लिहून दाखविली आहे. (उदा० तीन पाहा.)



आकृती ४८



आकृती ४९

आकृती ४८ आणि ४९ मध्ये नेमका कोणता घोडा हलविला आहे हे कळण्यासाठी घोड्याच्या प्रस्थान घराचा उल्लेख करावयास हवा.

वर उल्लेख केलेल्या उदाहरणांतील खेळ्यांची नोंद दोन्ही पद्धतीमध्ये पुढे लिहून दाखविली आहे. (आकृती ४८ आणि ४९ पहावी).

उदा० क्रमांक	वर्णनात्मक पद्धत	बैजिक पद्धत विस्तारपूर्वक	बैजिक पद्धत जलद
एक	१. उं–व घो ५,...;	१. उं एफ १–बी ५, ...;	१. उं–बी ५, ... ;
दोन	१. घो (रा घो)–उं३,...;	१. घो जी १–एफ ३,...;	१. घो जी–एफ ३,...;
तीन	१. घो (रा घो ५)–ह ३,...;	१. घो जी ५–एच ३,...;	१. घो जी ५–एच ३,...;

वरील उदा० दोनमध्ये आणखी एक गोष्ट निदर्शनास येते की, विस्तारपूर्वक लिहिताना 'जी १' मधील '१' अंक जलद लिहिताना गाळला आहे. कारण हा अंक जरी गाळला

तरी आपल्याला त्या खेळीचा संपूर्ण बोध होतो. परंतु उदा० तीनमध्ये **जी** पुढे '५' हा अंक विस्तारपूर्वक आणि जलद लिहीताना लिहीणे आवश्यक आहे.

बिनचूक खेळी लेखनाचा उपयोग :

बिनचूक खेळी लेखन करणे ही एक महत्त्वाची बाब आहे. मोठ्या चुरशीच्या सामन्यात, बुद्धिबळाच्या संपूर्ण डावाची नोंद प्रत्येक खेळाडूला, पहिल्या खेळीपासून, शेवटच्या खेळीपर्यंत करावी लागते. डाव सुरू झाला की, प्रत्येक खेळाडूला, त्याची स्वतःची आणि प्रतिस्पर्ध्याची प्रत्येक खेळी लिहीणे आवश्यक असते. पुढे नमूद केलेल्या गोष्टींसाठी खेळी लेखन सुबोध आणि स्पष्ट असावे लागते. कारण

(ले) एखाद्या गोष्टीचा निर्णय द्यावयाचा असतो, त्या वेळी किंवा

(ख) वेळ संपल्याने डाव अर्धवट थांबवून, खेळी मोहोरबंद (किंवा सीलबंद) केली जाते. आणि डाव बिनचूकपणे पुढे चालू करण्यासाठी किंवा

(न) आधी ठरलेल्या वेळामध्ये ठराविक खेळ्यांची संख्या पुरी झाली आहे की नाही हे ठरविण्यासाठी खेळाडूच्या खेळी लेखनाचा आधार घेतला जातो. अशा वेळी जेव्हा खेळी लेखनात असंबद्धता आढळून येते, तेव्हा तो डाव रद्द ठरविण्यास किंवा संबंधित खेळाडूला बाद करण्याचा अधिकार पंचावर सोपविला असतो. यासाठी खेळी लेखन सुबोध, सुसंबद्ध आणि स्पष्ट असावे लागते.

बैजिक पद्धतीने 'विस्तारपूर्वक' आणि 'जलद' लेखन करताना वापरण्यात येणाऱ्या खुणा :

वर्णन		खूण
—ला मारिले किंवा — ला बळी घेतले	→	'×' किंवा :
—ने शह दिला ह्यासाठी	→	+
दुहेरी शहासाठी (कधी कधी)	→	+ +
मात दर्शविण्यासाठी	→	‡ किंवा ‡‡
किल्लेकोट (राजा कडील)	→	o–o
किल्लेकोट (वजीरा कडील)	→	o–o–o

(इतर चिन्हांसाठी पान क्र. ३२ आणि ३३ पाहा.)

आपण पान क्र. ३२, ३३ आणि ४४ वर बरीच चिन्हे पाहिली आहेत. त्यापैकी बहुतेक चिन्हांची माहिती ह्या प्रकरणात सांगितली आहे. परंतु शह, दुहेरी शह, काट शह, मात, किल्लेकोटवगैरे संबंधीची माहिती दिली नाही; त्याची माहिती पुढील प्रकरणात दिली आहे.

दोन्ही पद्धतीमध्ये एका संपूर्ण डावाचे (खेळी) लेखन पुढे दिले आहे ते पाहावे.

खेळी क्रमांक	वर्णनात्मक पद्धत		वैजिक पद्धत विस्तारपूर्वक लिहिताना		बजिक पद्धत जलद् लिहिताना	
	पांढरी	काळी	पांढरी	काळी	पांढरी	काळी
(१)	प्या – रा ४,	प्या – रा ४;	ई २ – ई ४,	ई ७ – ई ५;	ई ४,	ई ५;
(२)	घो – रा उं ३,	प्या – व ३;	घो जी १ – एफ ३,	डी ७ – डी ६	घो – एफ ३,	डी ६;
(३)	उं – उं ४,	घो – रा उं ३;	उं एफ १ – सी ४,	घो जी ८ – एफ ६;	उं – सी ४,	घो – एफ ६;
(४)	घो – उं ३,	व घो – व २;	घो बी १ – सी ३,	घो बी ८ – डी ७;	घो – सी ३,	घो बी–डी७;
(५)	प्या – व ४,	प्या × प्या;	डी २ – डी ४,	ई ५ × डी ४;	डी ४,	ई ५ × डी ४;
(६)	व × प्या,	उं – रा २;	व डी १ × डी ४,	उं एफ ८ – ई ७;	व × डी ४,	उं – ई ७;
(७)	उं × प्या शह,	रा × उं;	उं सी ४ × एफ ७+	रा ई ८ × एफ ७;	उं × एफ ७+,	रा × एफ ७;
(८)	घो – घो ५ शह,	रा – घो १;	घो एफ ३ – जी५+,	रा एफ ७ – जी ८;	घो – जी ५ +,	रा – जी ८;
(९)	व – उं ४ शह,	प्या – व ४;	व डी ४ – सी ४+,	डी ६ – डी ५;	व – सी ४ +,	डी ५;
(१०)	घो × व प्या,	घो – रा ४;	घो सी ३ × डी ५,	घो डी ७ – ई ५	घो × डी ५,	घो – ई ५;
(११)	घो × घो दु. शह	रा – उं १;	घो–डी५×एफ६++,	रा जी ८ – एफ ८;	घो × एफ ६+ +,	रा – एफ ८;
(१२)	घो(घो५)×प्या शह,	ह × घो;	घो जी५ × एच ७+,	ह एच ८ × एच ७;	घो जी × एच ७+,	ह × एच ७;
(१३)	व–घो ८ × मात.		व सी ४ – जी८ ‡.		व – जी ८ ‡	

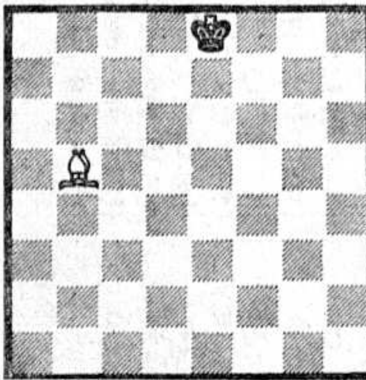
४

शह, मात आणि किल्लेकोट

"शह" आणि "मात" हे शब्द मराठी भाषेत इतके रूढ झाले आहेत की त्यांची व्युत्पत्ती फारशी भाषेतील 'शाह मौत' ह्या शब्दापासून झाली असावी ह्याची पुसटशी शंका सुद्धा मनाला शिवत नाही.

'शाह मौत' ह्याचा अर्थ राजा मेला आहे असा होतो. शाह पासून 'शह' हा शब्द मराठीत आला तसेच 'मौत' पासून 'मात' हा शब्द मराठीत रूढ झाला आहे. आता शह म्हणजे नेमके काय आहे हे पाहू या.

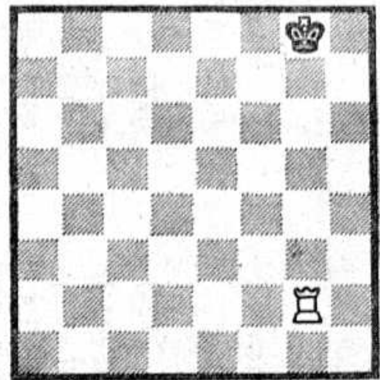
जेव्हा विरोधी बुद्धिबळाच्या मारक चालीने राजावर हल्ला होतो म्हणजे काळ्या बुद्धिबळाचा पां. राजावर किंवा पांढऱ्या बुद्धिबळाचा का. राजावर हल्ला होतो, तेव्हा हल्ल्यात



आकृती ५०

उंट – व घो ५ ह्या घरात जाऊन तिरक्या मारक-चालीने राजावर शह मारा करतो; "उंटाने राजाला शह दिला आहे" ह्याची नोंद पुढील प्रमाणे करतात.

(१) उ – व घो ५ शह, ...;



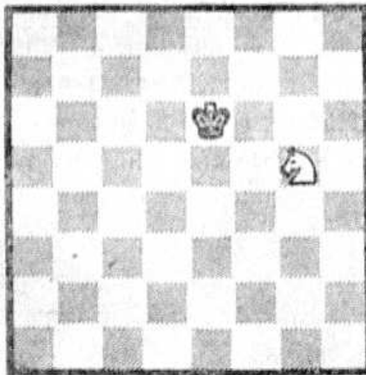
आकृती ५१

हत्ती घोड्याच्या पट्टीतील – रा घो २ ह्या घरात जाऊन उभ्या मारक चालीने राजावर शह मारा करीत आहे, "हत्तीने राजाला शह दिला आहे" ह्याची नोंद :

(१) ह – रा घो २ शह, ...;

अशी करतात.

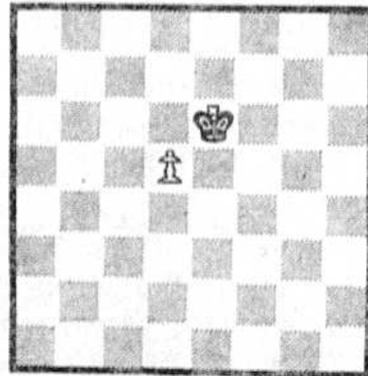
सापडलेला राजा शहात आहे असे म्हणतात, किंवा राजाला शह लागला आहे असे म्हणतात. **नियम : शह लागला असता दुसरी कोणतीही खेळी न करिता प्रथम राजावरील शह काढावा लागतो. ह्या खेरीज दुसरी कोणतीही खेळी करिता येत नाही.** हा नियम येथे देण्याचे कारण असे आहे की; कधी कधी नवोदित खेळाडू खेळाच्या भरात राजाला शह लागला असतानासुद्धा अनवधानाने, राजावरील शह न काढता, दुसरी खेळी करतात आणि ही गोष्ट प्रतिस्पर्ध्याच्या लक्षात, त्यावेळी येत नाही, आणि डाव तसाच पुढे चालू राहतो, मग पुढे केव्हातरी डाव संपण्याच्या आधी ती चूक लक्षात येते. तेव्हा ही गोष्ट लगेच पंचांच्या निदर्शनास आणावी लागते आणि पचांनी दिलेल्या निर्णयाप्रमाणे (येथे उपसंहारामधील नियम चार पाहा) वागावे लागते. बहुतेक वेळा, हा निर्णय, खेळाडूच्या खेळी लिहणाऱ्या आधारे दिला जातो. विरोधी राजा खेरीज इतर कोणत्याही विरोधी बुद्धिबळाने राजाला शह देता येतो. उदा० आकृती ५०, ५१, ५२, ५३, ५४ आणि ५५ पाहा. ह्यामध्ये अनुक्रमे उंटाने, हत्तीने, घोड्याने, प्याद्याने आणि वजिराने विरोधी राजाला शह दिल्याचे दाखविले आहे.



आकृती ५२

घोडा – राघो ५ ह्या घरात जाऊन आपल्या उड्डाण चालीच्या अंतिम माऱ्याच्या स्थानातील राजावर शह मारा करीत आहे. "घोड्याने राजाला शह दिला आहे." ह्याची नोंद :

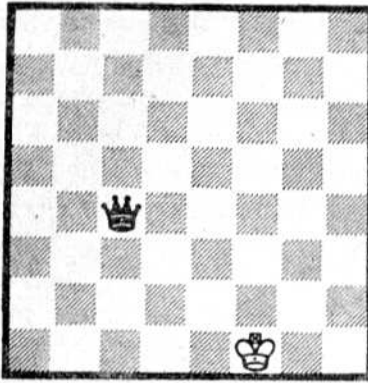
(१) घो – घो ५ शह, . . . ;
अशी करतात.



आकृती ५३

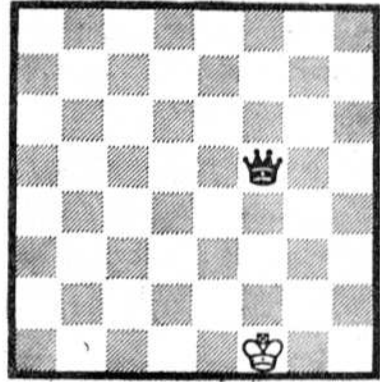
प्यादे – नेहमीच्या हलण्याच्या चालीने चवथ्या घरातून पाचव्या घरात जाऊन तिरक्या मारण्याच्या चालीने [पान क्र. २१ आणि २२ पाहा] राजावर शह मारा करते, "प्याद्याने राजाला शह दिला आहे." ह्याची नोंद :

(१) प्या – व ५ शह, . . . ;
अशी करतात.



आकृती ५४

वजीर, व उं ५ ह्या घरात जाऊन उंटाच्या तिरक्या मारक चालीने राजावर शह मारा करीत आहे. "काळ्या वजीराने राजाला शह दिला आहे." त्याची नोंद : (१) ..., **व – व उं ५ शह**; अशी करतात.



आकृती ५५

वजीर रा उं ४ ह्या घरात जाऊन हत्तीच्या उभ्या मारक चालीने राजावर शह मारा करीत आहे. काळ्या वजीराने राजाला शह दिला आहे. ह्याची नोंद : (१) ..., **व – रा उ ४ शह**; अशी करतात.

आकृती ५० ते ५५ मध्ये दिसून येईल की शह म्हणजे विरोधी बुद्धिबळाने राजावर चढविलेला हल्ला होय. ह्या शहाच्या माऱ्यातून जोपर्यंत राजा सुटू शकतो, तो पर्यंत डाव पुढे चालू राहू शकतो. ज्या खेळाडूच्या राजाला शह बसतो त्याने राजाला शह माऱ्यातून सोडविणारी चाल करणे अत्यावश्यक असते. राजाला शहाच्या माऱ्यातून सोडविण्याचे तीन मार्ग आहेत :

(१) शह देणाऱ्या विरोधी बुद्धिबळाला मारून शहाचे निवारण करणे आकृती ५६ आणि ५७ पहा राजा आहे त्या घरात राहतो आणि शहाचे निवारण शह देणाऱ्या बुद्धिबळाला मारून करतो.

किंवा

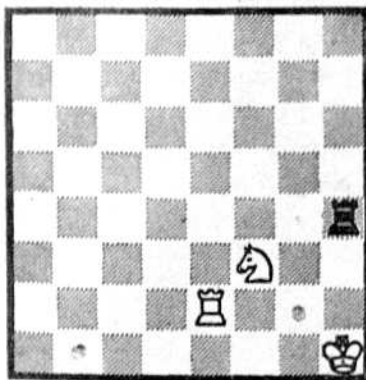
(२) शहाच्या माऱ्याबाहेर राजाला हलविणे येथे "विरोधी बुद्धिबळाच्या माऱ्यात राजाला केव्हाही हलविता येत नाही" ही गोष्ट नेहमी लक्षात ठेवावी. तेव्हा, राजाला हलविताना, प्रतिस्पर्ध्याच्या कोणत्याही बुद्धिबळाच्या माऱ्यात, तो (राजा) येणार नाही, अशा एकाद्या (सुरक्षित) घरात राजाला हलविणे भाग पडते. आकृती ५६ आणि ५८ पाहा.

शहाचे निवारण करण्यासाठी हत्तीच्या शह मार्‍याबाहेर राजा जातो. याठिकाणी आणखी एक गोष्ट ध्यानात ठेवावी की; इरेस धरलेल्या विरोधी बुद्धिबळाच्या मार्‍यात राजा केव्हाही जाऊ शकत नाही (आकृती ६१ पाहा).

किंवा

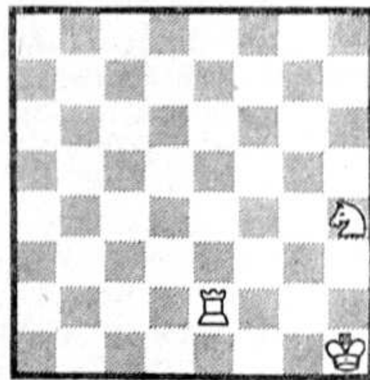
(३) राजा आणि शह देणार्‍या विरोधी बुद्धिबळामध्ये राजाच्या रंगाचे (पक्षाचे) एकादे बुद्धिबळ आणून ठेवून, शहाचे निवारण करणे. ह्याला शहानिवारक ढालीचा उपाय असे म्हणतात. अशाप्रकारे ढालीसारखा उपयोग ज्या मोहोर्‍याचा होतो त्याला " इरेस धरलेले मोहोरे " असे म्हणतात. आकृती ५६ आणि ५९ पहा. येथे (स्वपक्षाच्या) हत्तीला ढालीसारखे मध्ये आणून, राजा शहाचे निवारण करतो. किंवा आकृती ५६ आणि ६० पाहा; येथे हत्तीऐवजी पांढर्‍या घोड्याला मध्ये आणून राजा शहाचे निवारण करतो. येथे ढालीसारखा मध्ये आणलेला (आकृती ५९ मधला) पांढरा हत्ती किंवा (आकृती ६० मधला) पांढरा घोडा इरेस धरला आहे असे म्हणतात.

वरील तीन्ही पद्धतींचे दिग्दर्शन पुढील आकृत्यांमधून केले आहे.



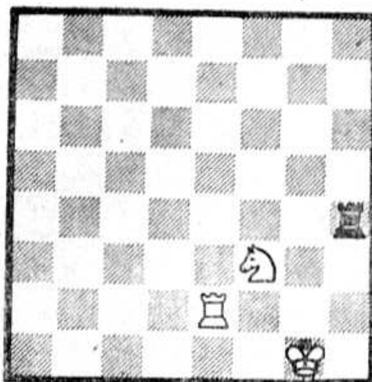
आकृती ५६
पांढर्‍याची खेळी आहे.

(१) . . . , ह – ह ५ शह;
काळ्या हत्तीने पांढर्‍या राजाला शह दिला आहे.



आकृती ५७
पांढर्‍याने खेळी पुरी केली आहे.

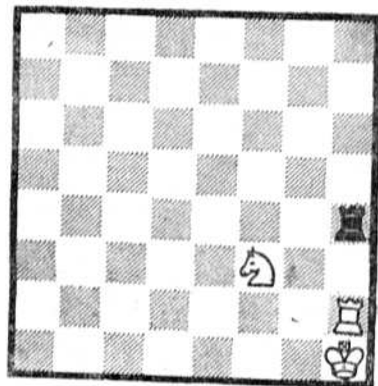
(२) घो×ह, . . . ;
शह देणार्‍या काळ्या हत्तीला पां. घोड्याने मारून काढून शहाचे निवारण पहिल्या पद्धतीने केले आहे.



आकृती ५८

[(१)...., ह – ह ५ शह]
(२) रा – घो १, ...;

पांढऱ्याने खेळी पुरी केली आहे. काळ्या हत्तीच्या शह माऱ्याबाहेर, पांढऱ्या राजाला हलवून शहाचे निवारण दुसऱ्या पद्धतीने केले आहे.

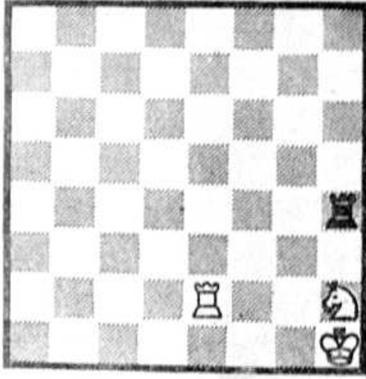


आकृती ५९

[(१)...., ह – ह ५ शह]
(२) ह – ह, २ ....;

पांढऱ्याने खेळी पुरी केली आहे. काळ्या हत्तीच्या शह माऱ्यात पांढऱ्या हत्तीला ह २ ह्या घरात आणून म्हणजे शह निवारक ढालीसारखे मध्ये ठेवून म्हणजे पांढरा हत्ती इरेस घालून — शहाचें निवारण तिसऱ्या पद्धतीने केले आहे. *

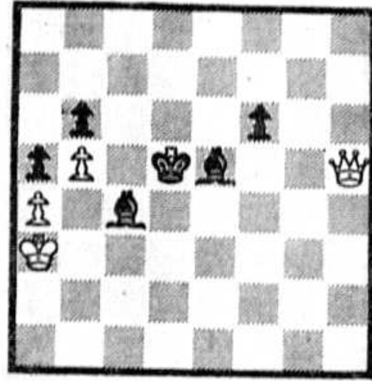
* आकृती ५९ मध्ये दाखविल्याप्रमाणे पांढरा हत्ती शह माऱ्यात ढालीसारखा न आणता पांढरा घोडा शह माऱ्यामध्ये ढालीसारखा आणून काळ्या हत्तीच्या शहाचे निवारण पांढरा तिसऱ्या पद्धतीने करू शकतो. आकृती ६० पाहा.



आकृती ६०

[(१) . . . , ह – ह ५ शह;]
(२) घो – ह २, . . . ;
पांढऱ्याने खेळी पुरी केली आहे.

येथे काळ्या हत्तीचा शह, पांढरा घोडा ढालीसारखा मध्ये आणून म्हणजे घोडा इरेस घालून काढला आहे; तेव्हा काळ्या हत्तीने पांढऱ्या घोड्याला विरेस किंवा इरेस धरला आहे असे म्हणतात. कारण शह-निवारक घोड्याची (उड्डाण) चाल शह देणाऱ्या हत्तीच्या चालीहून वेगळी असल्याने, घोडा हत्तीला मारू शकत नाही. आणि काळ्या हत्तीने इरेस धरले असल्या-मुळे घोडा हलूही शकणार नाही. ही 'ईर' जास्त त्रासदायक असते. कारण, आकृती ५९ मधील शह निवारणारा पांढरा हत्ती, त्याच्या पुढील खेळीत, इरेस धरणाऱ्या हत्तीला मारू शकतो. म्हणजे हत्तीने हत्तीला इरेस धरले तरी, हत्तीने हत्ती मारून काढून ईर काढू शकतो. कारण दोन्ही विरोधी हत्तीच्या चाली सारख्या अस-तात. म्हणून ही ईर काढण्यास त्या मानाने (म्हणजे आकृती ६०) पेक्षा सोपी असते.



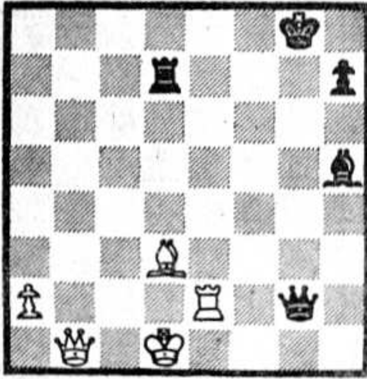
आकृती ६१

पांढऱ्याची खेळी आहे.
(१) व – ह ५ शह, उं – रा ४;
पांढऱ्या वजीराने शह दिला असताना, काळा उंट ढालीसारखा मध्ये घालून काळ्याने शहाचे निवारण केले आहे. येथे काळ्या रंगाच्या कर्णातील उंटास वजीराने हत्तीच्या चालीने इरेस धरले आहे. ह्या आकृतीमध्ये आणखी एक गोष्ट निदर्शनास येते की, पांढऱ्या राजाला हलता येण्याजोगे सुरक्षित घर सद्य स्थितीत नाही. कारण (१) ह २ आणि घो ३ ही घरे **पां.** रंगाच्या कर्ण घरातील विरोधी उंटाच्या माऱ्यात येतात.

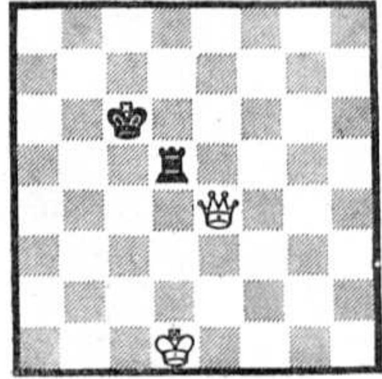
(२) घो. ४, हे घर काळ्या प्यादीच्या माऱ्यात येते.

(३) घो. २ – हे घर इरेस धरलेल्या काळ्या रंगाच्या कर्ण घरातील विरोधी उंटाच्या माऱ्यात येते. ह्यामुळे **पां.** राजा हलू शकत नाही.

येथे इरेस धरलेले बुद्धीबळ मारा करू शकते ही गोष्ट लक्षात ठेवावी.



आकृती ६२
पांढऱ्याची खेळी आहे



आकृती ६३
पांढऱ्याची खेळी आहे

आकृती ६२ मध्ये इरेस धरलेल्या पांढऱ्या बुद्धिबळांची असहाय्यता दाखविली आहे.

आकृती ६२ मध्ये

(१) **पां.** हत्तीला काळ्या उंटाने इरेस धरले आहे तसेच

(२) **पां.** उंटाला काळ्या हत्तीने इरेस धरले आहे.

इरेस धरलेली बुद्धिबळे हलू शकत नाहीत तेव्हा पांढऱ्याला पुढील खेळ्या करता येणार नाहीत. उदा०

(इ) (१) ह × व शह, ...; किंवा
(रे) (१) उं × प्या शह, ...; किंवा
(स) (१) उं – व उं ४ शह,...;

आकृती ६२ मधील स्थितीवर आधारलेले एक कोडे पुढील पानावर दिले आहे ते सोडवावे.

येथे हत्ती इरेस धरला असताना सुद्धा तो शह देऊ शकतो.

वरील आकृतीमधील स्थिती पुढील चालीतून उद्‌भवली आहे.

(१) व–रा ४ शह, ह–व ४ शह; येथे **पां.** वजीराने उंटाच्या चालीने शह दिला असताना काळा हत्ती ढालीसारखा मध्ये येऊन शहाचे निवारण करतो. येथे पांढऱ्या वजीराने काळ्या हत्तीस इरेस धरला आहे आणि तो जरी हलू शकला नाही तरी सुद्धा तो आपल्या उभ्या चालीने **पां.** राजाला शह देऊ शकतो; तेव्हा पांढऱ्या राजाला त्या शहाचे निवारण करणे भाग पडते. तेव्हा राजा

(२) रा–रा १, ...; किंवा
(२) रा–रा २, ...; किंवा
(२) रा–उं १, ...; किंवा
(२) रा–उं २, ...;
} येथे हलतो.

(को) पांढऱ्याची खेळी आहे, तेव्हा, पांढरा कोणत्या कायदेशीर खेळ्या करू शकतो. ?

(डे) काळ्याची खेळी आहे आणि समजा काळ्याने जर

(१) ..., व × ह शह ही खेळी केली तर

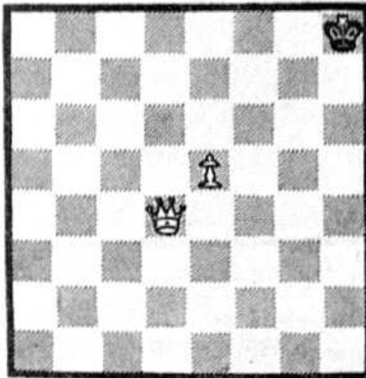
(अ) पांढऱ्या उंटाने काळा वजीर मारता येईल का ?

(ब) पांढरा कोणत्या कायदेशीर खेळ्या करू शकतो.

(कोड्याचे उत्तर प्रकरणाशेवटी दिले आहे.)

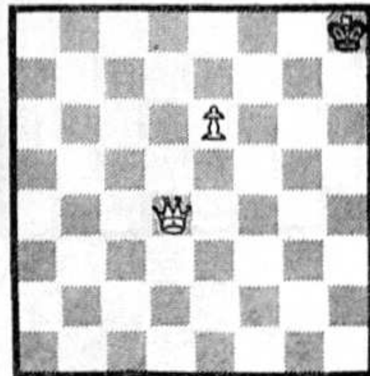
काट शह

साधा शह देताना एखादे बुद्धिबळ इष्ट स्थळी प्रत्यक्षपणे हलवून विरोधी राजाला शह देतात. परंतु काटशहामध्ये ज्याने शह दिला जातो ते बुद्धिबळ स्थिर असते आणि त्याच रंगाचे (पक्षाचे) दुसरे बुद्धिबळ प्रत्यक्षपणे हलवून विरोधी राजावर होऊ शकणारा (त्या स्थिर बुद्धिबळाचा) छुपा शह मारा उघडा केला जातो आणि काटशह दिला जातो. मधले बुद्धिबळ काढल्याने लागलेला शह म्हणजेच कादशह किंवा काटशह होय. काटशहाचे स्वरूप आकृती ६४ आणि ६५ वरून जाणून घेता येईल.



आकृती ६४

पांढऱ्याची खेळी आहे.



आकृती ६५

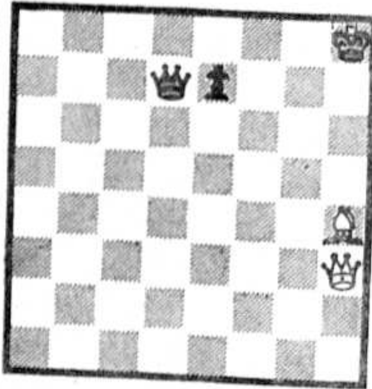
पांढऱ्याने खेळी पुरी केली आहे.

प्यादे पुढे जाते; **पां.** वजीराचा काटशह देता यावा म्हणून **पां.** प्यादे पुढे हलते. काटशह देणारा वजीर स्थिर आहे.

१. 'प्या–रा ६ काटशह, . . . ;' प्रत्यक्षात **पां.** प्यादे हलते आणि वस्तुतः **पां.** वजीराचा (न हलविता) काळ्या राजाला आपोआप काटशह बसतो.

दुहेरी–शह

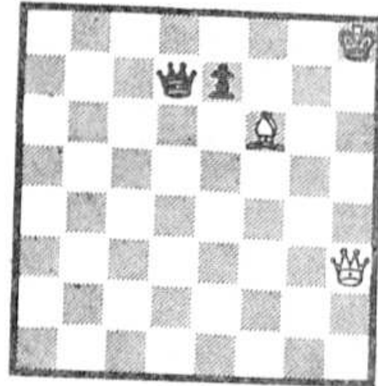
दुहेरी शह म्हणजे एक खास प्रकारचा अघोरी काटशहच आहे. दुहेरी शहमध्ये काट-शहाचा छुपा मारा मोकळा करणारे बुद्धिबळही त्याचे नवप्राप्त घरातून आणखी एका साध्या शहाचा मारा विरोधी राजावर करते. उदा० आकृती ६६ मधील उंट हलतो आणि (स्थिर वजीराचा छुपा काटशहाचा मारा उघडा तर करतोच त्याशिवाय तो उंटसुद्धा नवप्राप्त घरातून दुसरा साधा-शहमारा करतो. आकृती ६७ पाहा; नियमानुसार साध्या काटशहाच्या माऱ्यातून विरोधी राजाचा बचाव करण्यासाठी तीन्ही शह निवारक उपाय योजता येतात. **परंतु दुहेरी शहाच्या माऱ्यातून बचाव करण्याचा एकच उपाय आहे. तो म्हणजे दोन्ही शह माऱ्याबाहेर राजाला हलविणे.**



आकृती ६६

पांढऱ्याची खेळी आहे.

वजीराचा छुपा काटशह मारा उघडा करण्यासाठी **पां.** उंट अशा घरात हलणार आहे की त्या नवप्राप्त घरातून तो काळ्या राजाला दुसरा साधा शह देऊ शकेल.



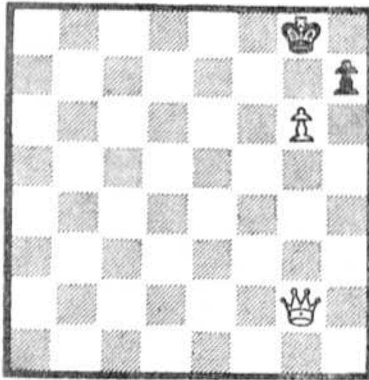
आकृती ६७

पांढऱ्याने खेळी पुरी केली आहे.

१. उं–उं ६ दु. शह, . . . ; वजीर काटशह देतो तर **पां.** उंट साधा शह देतो. काळा त्या उंटाला किंवा वजीराला (एकाच वेळी) मारू शकणार नाही.

आकृती ६७ वरून आणखी एक गोष्ट ठळकपणे दिसून येते की दुपा काटशह देणाऱ्या **पां.** वजीराला जर काळ्या वजीराने मारून काढले तर **पां.** उंटाचा साधा शह मारा काळ्या राजावर होतच असतो. आणि ह्या साधा शह देणाऱ्या **पां.** उंटाला **का.** प्याद्याने मारले तर **पां.** वजीराचा काटशह मारा काळ्या राजावर होतच असतो. म्हणजे थोडक्यात सांगावयाचे झाले तर वजीराच्या काटशहाची कट्यार निपटावी तर उंटाच्या साध्या शहाचा शर रुतून बसतो. ह्या उलट उंटाच्या शहाचा शर निपटावा तर वजीराच्या काटशहाची कट्यार काळजात घुसते. म्हणूनच दुहेरी शहाच्या माऱ्यातून विरोधी राजाला सोडविण्याचा एकमेव मार्ग उरतो तो म्हणजे दोघांच्या शहमाऱ्या बाहेर राजाला हलविणे भाग पडते. आकृती ६७ मध्ये काळ्या राजाला रा–घो १ ह्या घरात हलविणे भाग पडते म्हणजे काळ्या राजाला १ . . . , **रा घो १;** ही खेळी करणे भाग पडते.

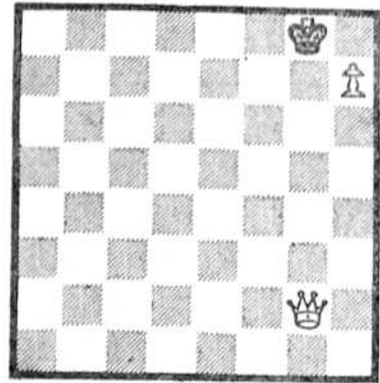
परंतु जर का साधा शह देणारे बुद्धिबळ बिनजोर असून, राजा लगत (म्हणजे राजाच्या माऱ्यात) येऊन शह देत असेल तर राजा त्या शह देणाऱ्या बुद्धिबळाला मारून काढून अशा दुहेरी शहाचे निवारण करू शकतो. (आकृती ६९ पाहा.)



आकृती ६८

वजीराचा दुपा काट शह मारा उघडा करण्यासाठी **पां.** प्यादे काळ्या प्याद्याला मारून काढून राजाला दुसरा शह देऊ शकते.

(१) प्या × प्या दु. शह, . . . ;



आकृती ६९

पां. वजीर काटशह देतो तर **पां.** प्यादे साधा शह देते. **पां.** प्यादे बिनजोर असल्याने ते मारून काढून काळा राजा दुहेरी शहाचे निवारण करू शकतो. उदा०

(१) . . . , रा × प्या;

आता आपण अंतीम शह देऊन मात कशी करतात हे जाणून घेऊ.

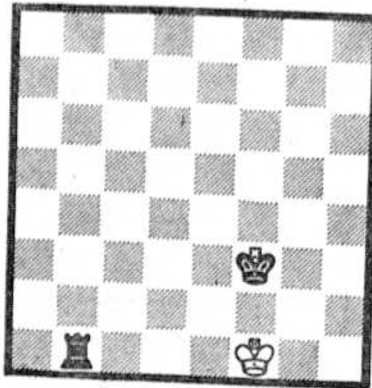
मात

राजाला जेव्हा शह बसतो तेव्हा तीन्ही पैकी कोणत्याही पद्धतीने शहाचे निवारण करता आले नाही म्हणजे राजावर 'मात' झाली आहे असे म्हणतात. आणि ज्या खेळाडूच्या राजावर मात होते तो डाव हरतो. बुद्धिबळामध्ये राजाचे मोहोरे सामर्थ्यवान नसले तरी ते सर्वांत महत्त्वाचे मोहोरे आहे. बुद्धिबळाचा डाव जिंकावयाचा असेल तर विरोधी राजावर असा निर्णायक रीतीने शहाचा हल्ला चढवावयाचा असतो की, तो विरोधी बुद्धिबळांच्या माऱ्यातून केव्हाही निसटून जाऊ शकणार नाही; ह्यालाच शह–मात किंवा "मात" असे म्हणतात.

शह–मातचे स्वरूप नीट समजण्यास पुढील गोष्टी लक्षात ठेवाव्यात :

(१) सर्व साधारणपणे माऱ्यात सापडलेल्या बुद्धिबळाचा बळी घेतात, परंतु शह–माऱ्यात अडकलेल्या राजाचा बळी घेताच येत नाही. तसेच,

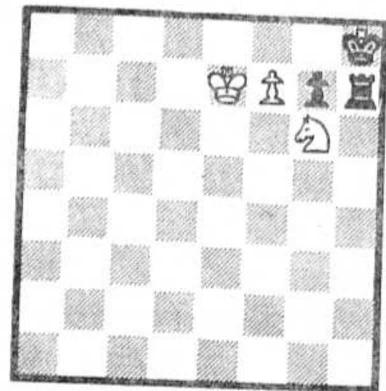
(२) विरोधी बुद्धिबळांच्या (जरी ते विरोधी बुद्धिबळ इतरेस धरलेले असले तरीही त्याच्या) माऱ्यातील घरांमध्ये, राजा केव्हाही जाऊ शकत नाही. (आकृती ६१ पाहा) ह्या दोन्ही वस्तुस्थिती निदर्शक गोष्टी मातचे स्वरूप नीट रीतीने समजावून देण्यास मदत करतील.



आकृती ७०

(१) ..., ह–घो ८ शह मात

काळा हत्ती आठव्या घरात जाऊन **पां.** राजाला शह देतो आणि धांढऱ्यावर मात करतो येथे तीन्हीपैकी कोणत्याही उपायाने



आकृती ७१

(१) घो–घो ६ शह मात

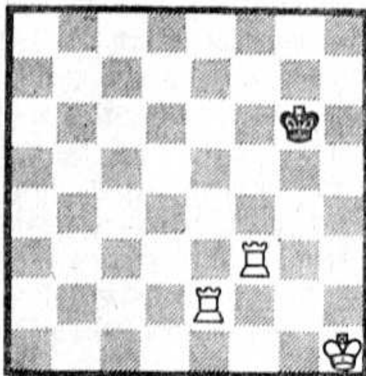
पां. घोडा **का.** राजाला शह देतो आणि काळ्यावर मात करतो कारण येथे तीन्हीपैकी कोणत्याही उपायाने शहाचे निवारण करता

शहाचे निवारण करता येत नाही. कारण या आकृती मध्ये (१) **पां.** राजाच्या माऱ्याबाहेर शह देणारा काळा हत्ती असल्याने त्याला मारून, शहनिवारण करिता येत नाही, (२) आठव्या रांगेतील घरांवर काळ्या हत्तीचा मारा होत असल्याने तसेच पांढऱ्या राजाच्या लगतच्या उदा० रा २; उं २ आणि घो २ ह्या तीन्ही घरांवर काळ्या राजाचा मारा होत असल्याने **पां.** राजाला लगतच्या तीन्ही घरांत जाता येत नाही तसेच (३) **पां.** कडे दुसरे **पां.** बुद्धिबळ नसल्याने शह निवारक ढालीचा उपाय योजता येत नाही. एकूण **पां.** राजाला कोणत्याही सुरक्षित घरात हलविताही येत नाही आणि तसेच शहाचे निवारणसुद्धा करता येत नाही; म्हणून त्याच्यावर मात झाली आहे.

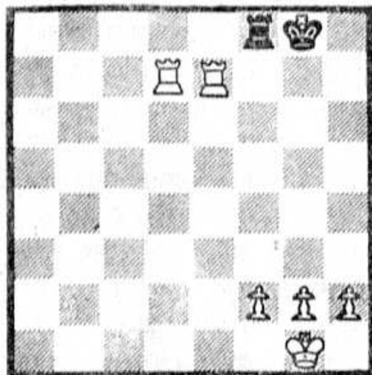
येत नाही. उदा० (१) शह देणाऱ्या घोड्याला मारता येत नाही. (२) काळा राजा हलू शकत नाही, कारण हलता येण्याजोगे घो १ हे घर **पां.** प्याद्याच्या माऱ्यात आहे. (३) शहनिवारक ढालीचा उपाय घोड्याच्या शहाच्या निवारणासाठी वापरता येत नाही. तेव्हा काळ्या' राजाला सुरक्षित ठिकाणी हलण्याजोगे घरच नाही. म्हणून **पां.** ने काळ्यावर " मात ' केली आहे. आणि डाव जिंकला आहे.

आकृती ७१ वरून एक गोष्ट स्पष्ट होते की घोड्याच्या शहाचे निवारण फक्त पहिल्या आणि दुसऱ्या उपायांनीच करिता येते. कारण तिसरा शह निवारक ढालीचा उपाय येथे योजता येत नाही. दुसरी गोष्ट निदर्शनास येते की काळ्या राजाला घोड्याच्या शहापासून आणि **पां.** प्याद्याच्या माऱ्यापासून सुरक्षितपणे हलता येण्या जोगे ' घो-२ " आणि ' ह २ ' ही दोन घरे होती पण ती (घरे) स्वतःच्याच प्याद्याने आणि हत्तीने आडवून ठेवल्याने काळ्य राजाला सुरक्षित असे पलायन घरच उरले नाही. त्यामुळे त्याला मात ओढवून घ्यावी लागली. एकुण स्वपक्षाचे दळ कधी कधी कसे आत्मघातकी ठरू शकते ह्याचे हे एक उदाहरण आहे.

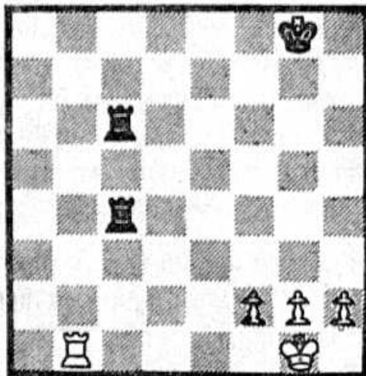
आ. ७० मध्ये हत्तीच्या सहाय्याने मात कशी करतात हे पाहिले आहे. आता काही मात निदर्शक स्थिती पुढील उदाहरणांत दिल्या आहेत, त्यामध्ये इतर मोहोरी एकमेकांच्या सहाय्याने निर्णायक रीतीने मात कशी करतात हे दाखविले आहे.



आकृती ७२
पांढऱ्याची खेळी आहे.
(१) ह (रा २)-घो २ शह, रा,-ह २;
(२) ह (रा उं ३) - ह ३ शह मात.

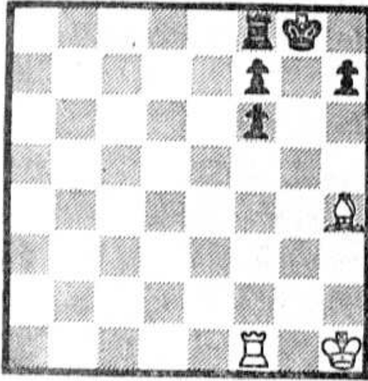


आकृती ७३
पांढऱ्याची खेळी आहे.
(दोन हत्ती विरुद्ध एक हत्ती)
(१) ह-रा घो ७ शह, रा-ह१;
(२) ह - ह ७ शह, रा-घो १;.
(३) ह (व७)-रा घो७ शह मात.



आकृती ७४
दोन हत्ती विरुद्ध एक हत्ती. काळयाची खेळी आहे.

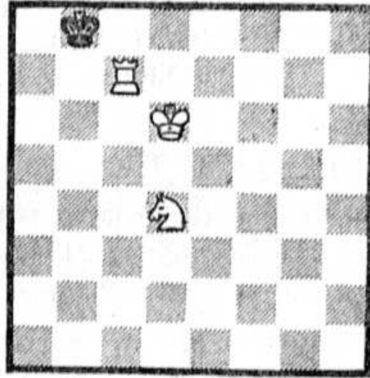
(१)... ह - व उं ८ शह
(२) ह×ह,ह×ह शह मात



आकृती ७५

पांढऱ्याची खेळी आहे.
(हत्ती आणि उंट)

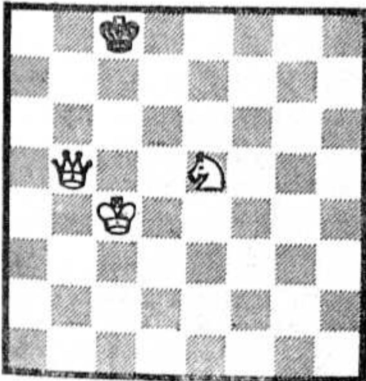
(१) ह – घो १ शह, रा – ह १;
(२) उं × प्या शह मात



आकृती ७६

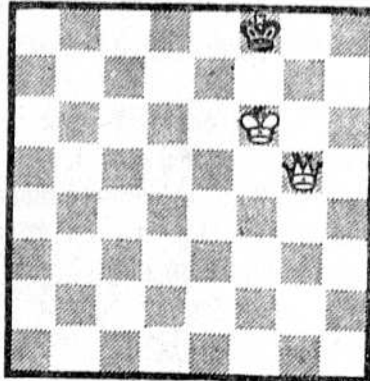
पांढऱ्याची खेळी आहे.
(हत्ती आणि घोडा)

(१) घो – ब उं ६ शह, रा–ह१;
(२) ह – ह७ शह मात



आकृती ७७

पांढऱ्याची खेळी आहे.
(वजीर आणि घोडा)



आकृती ७८

पांढऱ्याची खेळी आहे.
(राजा आणि वजीर)

(१) व – व ७ शह रा – घो १;
(२) घो – उं ६ शह, रा – ह १;
(३) व – ह ७ शह मात;
किंवा
(३) व – उं ८ शह मात.

(१) व – घो ७ शह, रा – रा १;
(२) व – रा ७ शह मात

वरील उदाहरणांवरून एक गोष्ट कळून येईल की, मोहोरी एकमेकांच्या सहकार्याने मात करता येण्याजोगी परिस्थिती सक्तीने निर्माण करू शकतात आणि शेवटी यशस्वी रीतीने मात करतात; तसेच मात करताना नेहेमी राजाची मदत घेणे आवश्यक असतेच असे नाही.

पटावर जेव्हा एकुलता एक प्रतिस्पर्धी राजा राहातो, तेव्हा त्याच्यावर सक्तीने मात करण्यासाठी आपल्याजवळ कमीत कमी किती बुद्धीबळ दल असावे लागते त्याची माहिती पुढे तक्ता क्र. २ मध्ये दिली आहे.

तक्ता क्र. २

(१) राजा आणि वजीर	विरुद्ध एकुलता एक राजा,
(२) राजा आणि हत्ती	विरुद्ध एकुलता एक राजा,
(३) राजा आणि दोन उंट	विरुद्ध एकुलता एक राजा,
(४) राजा, एक घोडा आणि एक उंट	विरुद्ध एकुलता एक राजा,

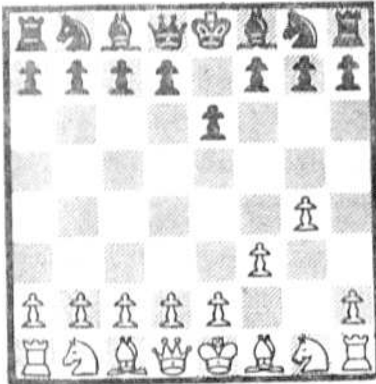
कधी कधी अशी परिस्थिती निर्माण होते की, राजाला त्याच्याच बुद्धिबळ दलाचा अडथळा आल्याने त्याला सुरक्षित ठिकाणी जाता येण्याजोगे पलायन घर राहात नाही; आणि मग वर उल्लेख केलेल्या बुद्धिबळ दलापेक्षा कमी बुद्धिबळ दलाने अशा असहाय राजावर मात होऊ शकते (उदा० आकृती ७१ पाहा). परंतु एकुलत्या एक प्रतिस्पर्धी राजावर, केवळ राजा आणि एका उंटाने किंवा राजा आणि दोन घोड्यांनी मात करता येत नाही. अशा वेळेस तो डाव बरोबरीचा होतो. तसेच पटावर शेवटी जेव्हा केवळ दोन विरोधी राजे राहतात तेव्हा तो डाव बरोबरीचा होतो. हे सर्व सांगण्याचे प्रयोजन इतकेच आहे की नवोदित खेळाडूंना डाव कसा संपतो हे नीट माहीत नसते, आणि मग ते, त्या राजांना पटावरील सर्व घरांतून फिरवीत बसतात.

उपरिनिर्दिष्ट (तक्ता क्रमांक २ मधील) कमीत कमी बुद्धिबळ दलाने, सक्तीने मात करण्या-संबंधी आणि बरोबरीच्या डावासंबंधी संपूर्ण माहिती प्रकरण क्रमांक आठमध्ये दिली आहे.

अंतीम शह देऊन मात कशी करतात हे आपण जाणून घेतले आहे. आता आपण संपूर्ण डावामध्ये, प्रत्येक खेळाडूला फक्त एकदाच करता येईल आणि राजाच्या संरक्षणाला उपयुक्त ठरणारी अशी ‘ किल्लेकोटच्या ’ महत्त्वपूर्ण चालीची माहिती करून घेऊ.

" किल्लेकोट "

राजाच्या संरक्षणाच्या बाबतीत संपूर्णपणे दुर्लक्ष झाल्यामुळे मात कशी लादली जाते ह्याचे एक छोटे उदाहरण आकृती ७९ आणि ८० मध्ये दिले आहे ते पाहावे. ह्याला मूर्खाची मात असे म्हणतात.



आकृती ७९
काळ्याची खेळी आहे



आकृती ८०
काळ्याने खेळी पूर्ण केली आहे.

(१) प्या – रा उं ३, प्या – रा ३;
(२) प्या – रा घो ४, . . . ; पांढऱ्याने आपल्या राजाच्या संरक्षणाच्या गोष्टीकडे संपूर्ण दुर्लक्ष केल्याने त्याचा राजा उघडा पडला आहे. ह्याचा फायदा काळ्याने पुढील खेळीत घेतला,

(२) . . ., व – ह ५ शह मात काळ्या वजीराने ह ५ – रा ८ हा कर्ण-मोकळा असलेला पाहून आणि पांढरा राजा भेदनीय असलेला पाहून ह – ५ ह्या घरात येऊन पांढऱ्यावर यशस्वीरीतीने मात केली आहे.

वरील छोट्या डावावरून पुढील दोन गोष्टी ठळकपणे दिसून येतात :

(१) पांढऱ्याने सुरुवातीच्या खेळ्या अगदी निष्काळजीपणाने केल्या आहेत आणि

(२) स्वतःच्या राजाच्या संरक्षणाकडे संपूर्ण दुर्लक्ष केले आहे.

राजावर मात केली म्हणजे डाव संपतो म्हणूनच बुद्धिबळ खेळाचा संपूर्ण कणा राजाच्या सुरक्षिततेवर आधारलेला असतो, ह्यासाठी पुढे दिलेला नियम कटाक्षाने पाळावयास हवा :

" जेव्हा तुमची खेळी असते तेव्हा तुमच्या राजावर हल्ला करण्याची संधी प्रतिस्पर्ध्याला मिळू शकेल अशी आत्मघातक चाल करू नका. "

राजाच्या संरक्षणाची काळजी अगदी सुरुवातीच्या खेळीपासून ते डावाच्या शेवटपर्यंत सतत ध्यावयास हवी. डावाच्या सुरवातीच्या खेळीत राजाला खूपच सांभाळावे लागते, कारण तो भेदनीय आहे. विशेषतः त्याच्या स्वगृहावर सहज हल्ला होण्यासारखा असतो. ह्यासाठी खेळाडूने राजा उघडा पडणार नाही ह्याची काळजी सतत मनात बाळगून सुरवातीच्या खेळी अत्यंत दक्षतेने करावयास हव्यात.

राजाचे मोहोरे (स्वतः) सामर्थ्यवान नाही, पण ते सगळ्यात महत्त्वाचे आहे; म्हणूनच डावाचा सर्व डोलारा राजाच्या भवितव्यावर अवलंबून असतो. अशा कमकुवत पण महत्वपूर्ण राजाला विरोधी बुद्धिबळापासून तसेच भक्कम संरक्षण द्यावे लागते.

राजाच्या संरक्षणाचा योग्य असा प्रदीर्घ आणि परिणामकारक उपाय म्हणजे ' किल्लेकोट 'चा हुकमी इलाज होय. किल्लेकोट ही अशी वैशिष्ठ्यपूर्ण चाल आहे की, ह्या एकाच चालीमध्ये दोन मोहोरी, उदा० राजा आणि हत्ती एकाच वेळी हलवली जातात, अशी ही संरक्षणात्मक चाल सबंध डावात फक्त एकदाच करता येते.

किल्लेकोट करण्याचे दोन प्रकार आहेत. उदा० (१) राजाकडील किल्लेकोट आणि (२) वजीराकडील किल्लेकोट.

(१) राजाकडील हत्तीने जेव्हा किल्लेकोट करतात तेव्हा तो राजाच्या बाजूचा किल्लेकोट होतो—त्याची खूण ' ० – ० ' अशी आहे.

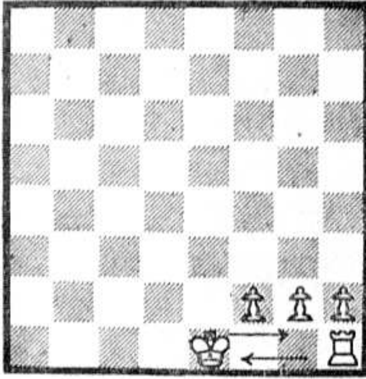
(२) वजीराकडील हत्तीने जेव्हा किल्लेकोट करतात तेव्हा तो वजीराच्या बाजूचा किल्लेकोट होतो—त्याची खूण ' ० – ० – ० ' अशी आहे.

वरील दोहोंपैकी कोणताही एक प्रकार परिस्थिती पाहून खेळाडू निवडू शकतो.

किल्लेकोट करावयास आवश्यक अशी **प्राथमिक गरज म्हणजे हत्ती आणि राजा ह्यांच्यामध्ये असणारी सर्व घरे रिकामी असावी लागतात.**

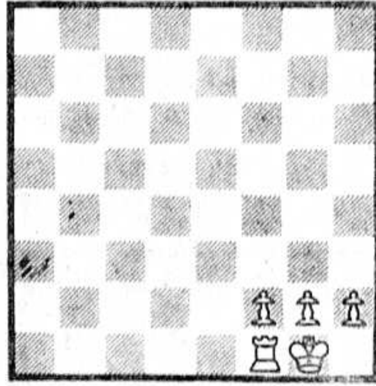
पांढऱ्याला किंवा काळ्याला राजाच्या बाजूचा किल्लेकोट जेव्हा करावयाचा असतो तेव्हा पुढील गोष्टी कराव्या लागतात :

(१) पांढरा राजा त्याच्या उजव्या बाजूला दोन घरे (म्हणजे रा घो १ मध्ये) चालवून राजाचा हत्ती राजाच्या नवप्राप्त घराशेजारील डाव्या बाजूच्या घरात (म्हणजे रा उं १ मध्ये) ठेवावा लागतो. (आकृती ८१ आणि ८२ पहा). आणि (२) काळा राजा त्याच्या डाव्या बाजूला दोन घरे (म्हणजे रा घो १ मध्ये) चालवून राजाचा हत्ती, राजाच्या नवप्राप्त घराशेजारील उजव्या बाजूच्या घरात (म्हणजे रा उं १ मध्ये) ठेवावा लागतो. (आकृती ८३ आणि ८४ पाहा (



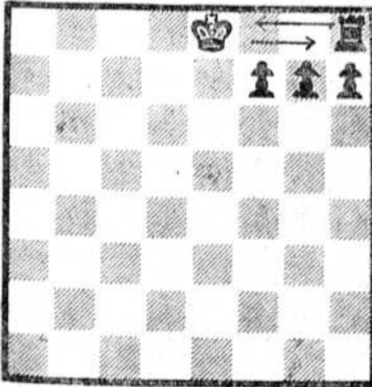
आकृती ८१

राजाच्या बाजूचा किल्लेकोट करण्यासाठी आवश्यक अशी प्राथमिक गरज पूर्ण करून पांढरा राजा–हत्ती किल्लेकोट करण्याच्या तयारीत आहेत.



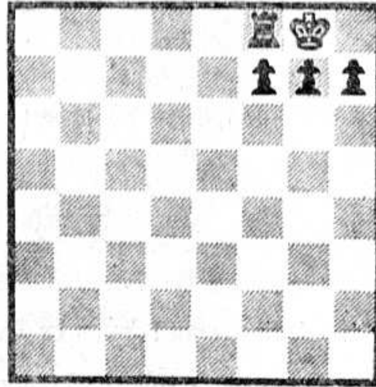
आकृती ८२

(१) o–o, . . ;
पांढऱ्याने राजाच्या बाजूचा किल्लेकोट केला आहे.



आकृती ८३

राजाच्या बाजूचा किल्लेकोट करण्यासाठी आवश्यक ती प्राथमिक गरज पूर्ण करून काळा राजा-हत्ती किल्लेकोट करण्याच्या तयारीत आहेत.



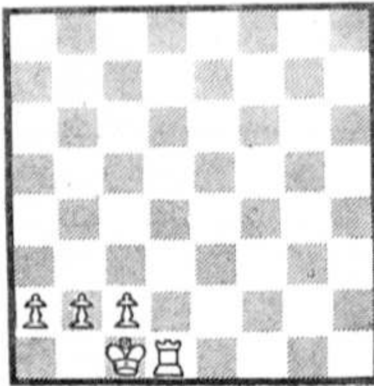
आकृती ८४

(१) . . . , o–o ;
काळ्याने राजाच्या बाजूचा किल्लेकोट केला आहे.

पांढऱ्याला किंवा काळ्याला वजीराच्या बाजूचा किल्लेकोट जेव्हा करावयाचा असतो तेव्हा पुढील गोष्टी कराव्या लागतात.

(१) पांढरा राजा (त्याच्या) डाव्या बाजूला दोन घरे (म्हणजे व – ड १ मध्ये) हलवून वजीराचा हत्ती राजाच्या नवप्राप्त घराशेजारील ' व १ ' ह्या घरात ठेवतात (आकृती ८५ पाहा).

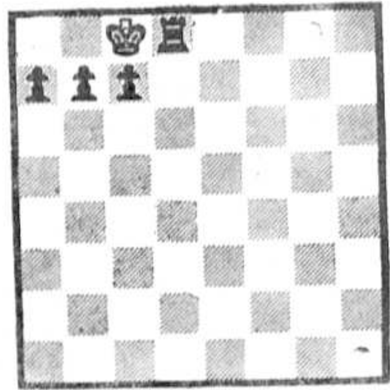
(२) काळा राजा (त्याच्या) उजव्या बाजूला दोन घरे (म्हणजे व ड १ मध्ये) हलवून वजीराचा हत्ती राजाच्या नवप्राप्त घराशेजारील ' व१ ' ह्या घरात ठेवतात (आ. ८६ पाहा).



आकृती ८५

(१) ० – ० – ०, . . . ;

पांढऱ्याने वजीराच्या बाजूचा किल्लेकोट केला आहे.



आकृती ८६

(१) . . . ० – ० – ० ;

काळ्याने वजीराच्या बाजूचा किल्लेकोट केला आहे.

किल्लेकोटावरील निर्बंध

किल्लेकोट करण्यावर दोन प्रकारचे निर्बंध आहेत. ते पुढे दिले आहेत.

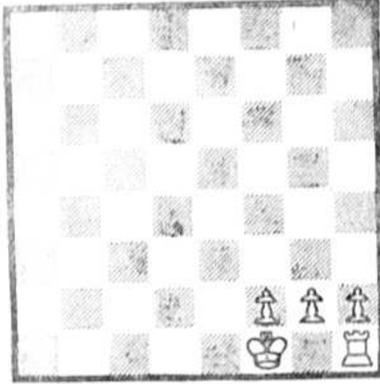
(१) कायम स्वरूपाचे निर्बंध आहेत ते संपूर्ण डाव संपेपर्यंत पाळावे लागतात.

(२) तात्पुरते निर्बंध आहेत ते परिस्थितीजन्य आहेत. म्हणजे नियमांना धरून योग्य ती अनुकूल परिस्थिती निर्माण झाल्यावर किल्लेकोट करणे शक्य होते.

(१) कायम स्वरूपाचे निर्बंध दोन तऱ्हेचे असतात

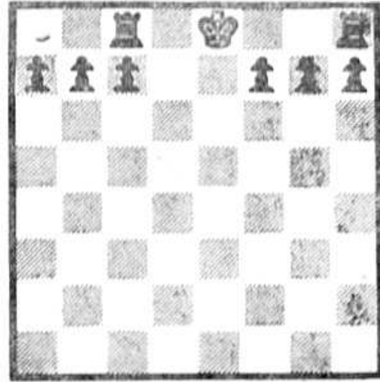
(अ) राजा अधिच हलविला असेल तर किल्लेकोट करणे कायमचे अशक्य होते. (आ. ८७ पाहा) किंवा,

(ब) ज्या हत्तीने किल्लेकोट करावयाचा असतो तो जर आधीच हलविला असल्यास त्या हत्तीने किल्लेकोट करणे अशक्य होते (आकृती ८८ पाहा).



आकृती ८७

पांढऱ्याला किल्लेकोट करता येणार नाही; कारण पांढरा राजा त्याच्या स्वगृहातून रा–उं १ ह्या घरात आधीच हलविला आहे; त्यामुळे किल्लेकोट करणे अशक्य झाले आहे.



आकृती ८८

काळ्याला वजीराच्या बाजूचा किल्लेकोट करता येणार नाही. कारण वजीर हत्ती त्याच्या स्वगृहातून आधीच हलविला आहे. परंतु राजा हत्ती हलविला नसल्याने काळ्याला राजाच्या बाजूचा किल्लेकोट करता येईल.

(२) किल्लेकोट करण्यावर पुढे दिलेले तात्पुरते निर्बंध आहेत परंतु परिस्थितीजन्य बंधनकारक स्थिती नाहीशी झाल्यावर किल्लेकोट करणे शक्य होते.

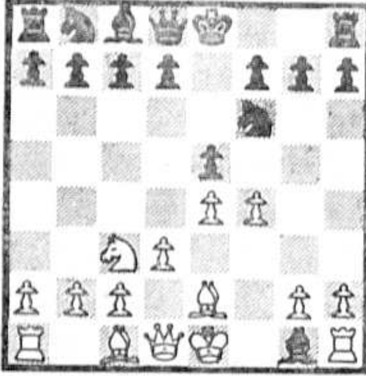
(अ) किल्लेकोट खेळीसाठी जो हत्ती लागतो तो (हत्ती) आणि राजा ह्यांच्यामधील घरे रिकामी नसतील तेव्हा किल्लेकोट करणे तात्पुरते अशक्य होते (आकृती ८९ पाहा).

(ब) किल्लेकोट करण्यासाठी राजाला जर विरोधी बुद्धिबळाच्या माऱ्यातील घर (म्हणजे राजाच्या बाजूचा किल्लेकोट करताना " रा उं १ " हे घर किंवा वजीराच्या बाजूचा किल्लेकोट करताना " व १ " हे घर) ओलांडून जावे लागणार असेल तर किल्लेकोट करणे तात्पुरते अशक्य होते (आकृती ९१ आणि ९३ पाहा). तसेच

(क) किल्लेकोट करण्यासाठी राजाला जर विरोधी बुद्धिबळाच्या माऱ्यातील (म्हणजे राजाच्या बाजूचा किल्लेकोट करताना " रा घो १ " ह्या घरावर किंवा वजीराच्या बाजूचा किल्लेकोट करताना " व उं १ " ह्या घरावर मारा होत असताना त्या घरात, राजाला किल्लेकोट करण्यासाठी जाता येणार नाही (आकृती ९० पाहा).

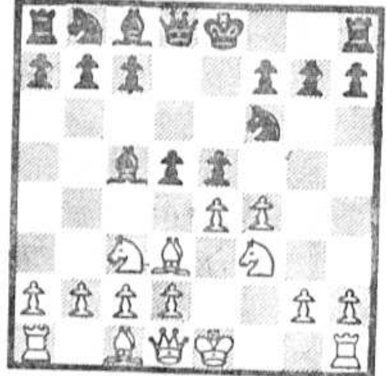
(ड) स्वगृहातील राजाला शह दिला असताना, किल्लेकोट करता येत नाही (आकृती ९२

पाहा) परंतु राजाला न हलविता शहाचे निवारण – (शह निवारक ढालीचा उपाय योजून) केल्यावर किल्लेकोटाला अनुकूल अशी परिस्थिती निर्माण करता येते.



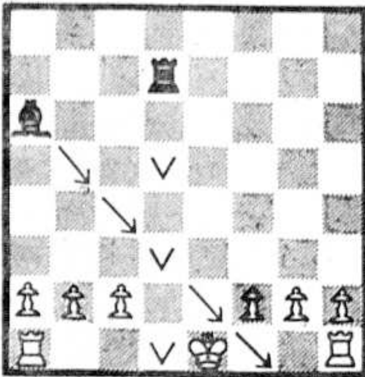
आकृती ८९

(२ – अ पाहा :) किल्लेकोट करण्यासाठी राजा आणि हत्ती ह्यांच्यामधील घरे रिकामी असावी लागतात. आकृती ८९ मधील परिस्थितीत : पांढऱ्या राजाला दोन्हीही बाजूंना किल्लेकोट करता येत नाही. काळ्या राजाला राजाच्या बाजूचा किल्लेकोट करता येईल परंतु वजीराच्या बाजूचा किल्लेकोट करता येणार नाही.

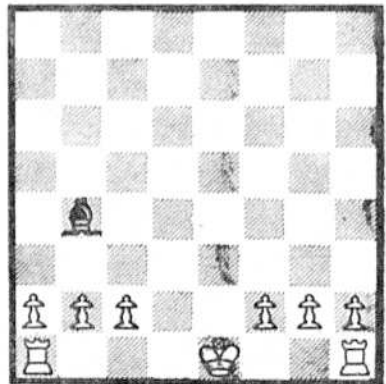


आकृती ९०

(२ – क पाहा) विरोधी बुद्धिबळाचा मारा राघो १ ह्या घरावर होत असल्याने, राजाला किल्लेकोट करण्यासाठी त्या घरात जाता येत नाही. आकृती ९० मधील स्थितीत पांढऱ्याला किल्लेकोट करता येणार नाही. कारण किल्लेकोटसाठी राजाला, राघो, १ ह्या काळ्या उंटाच्या माऱ्यातील घरात जावे लागते.



आकृती ९१



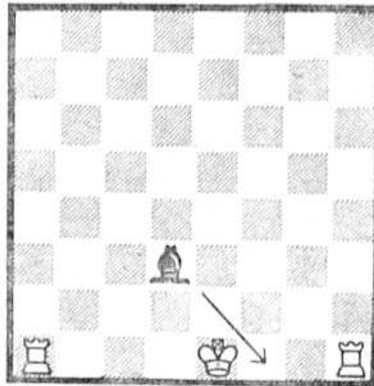
आकृती ९२

(२ ब : पाहा) विरोधी बुद्धिबळाच्या माऱ्यातील घर ओलांडून किल्लेकोटसाठी राजाला जाता येणार नाही. आकृती ९१ मध्ये काळ्या हत्तीच्या माऱ्यातील ' ब १ ' आणि काळ्या उंटाच्या माऱ्यातील " रा उं १ " ही घरे ओलांडून पांढऱ्या राजाला कोणत्याही बाजूला किल्लेकोट करता येणार नाही.

(२ ड पाहा). विरोधी बुद्धिबळाने शह दिला असताना राजाला किल्लेकोट करता येणार नाही. (आकृती ९२ पाहा) येथे काळ्या उंटाने पांढऱ्या राजाला शह दिला आहे तेव्हा तो शह निवारण्यासाठी पांढऱ्या राजाला किल्लेकोट करण्याची सवलत मिळणार नाही.

वरील आकृती ८९ ते ९२ मधील परिस्थितीत योग्य तो अनुकूल बदल घडून आल्यानंतर आणि नियमांना अनुसरून विरोधी बुद्धिबळांच्या माऱ्यातून राजाने योग्य रीतीने सुटका करून घेतल्यानंतर, त्याला किल्लेकोट करणे शक्य होईल.

आकृती ९३ मधील स्थितीत राजाच्या बाजूला किल्लेकोट करणे बेकायदेशीर ठरते (२ – ब पाहा.)



आकृती ९३

आकृती ९३ मध्ये पांढऱ्या राजाला, राजाच्या बाजूला किल्लेकोट करता येणार नाही. कारण काळ्या उंटाच्या माऱ्यातील रा उं १ हे घर ओलांडून पांढऱ्या राजाला, किल्लेकोट करता येणार नाही. परंतु पांढरा राजा हवा असल्यास वजीराच्या बाजूला किल्लेकोट करू शकतो.

आतापर्यंत आपण बुद्धिबळांच्या, चाली, गती, पल्ला, मारा, त्यांच्या मारण्याच्या पद्धती-विषयी त्याचप्रमाणे, शह, मात आणि किल्लेकोट विषयीची माहिती करून घेतली आहे.

आता आपण ' प्याद्यांची वैशिष्ट्ये ' आणि ' मारामारीचे तंत्र ' ह्या विषयाच्या माहिती-साठी पुढील प्रकरणाकडे वळू.

आकृती ६२ खालील कोड्याचे उत्तर.

को : पांढरा पुढीलप्रमाणे कायदेशीर चाली करू शकतो. उदा० —

(१) व–घो ३ शह, ...;

किंवा

(१) रा–रा १, ...;
(१) ..., उं × ह;
(२) उं × उं, ...;

ही खेळी जरी कायदेशीर असली तरी फायदेशीर नाही कारण काळ्याला उंट देऊन हत्ती मिळविता येतो. लहान बुद्धिबळ देऊन मोठे घेता येते.

किंवा

(१) रा–व २, ...;
किंवा
(१) रा–उं २, ... ;

ह्या खेळ्या जरी कायदेशीर असल्या तरी फायदेशीर नाहीत कारण **काळा** (१) ......, व × ह शह; ही खेळी करून हत्ती फुकटात मिळवितो.

किंवा

(१) प्या–ह ३ किंवा ह ४, ..., ही चाल कायदेशीर आहे पण तितकीशी उपयुक्त नाही.

डे : (१) ..., व × ह शह;

(अ) काळ्या हत्तीने पांढरा उंट इरेस धरला आहे म्हणून तो हलू शकत नाही. म्हणून **पांढऱ्या** उंटाने वजीर मारता येत नाही.

(ब) पांढरा फक्त (२) रा–उं १, ...; ही एकच कायदेशीर खेळी करू शकतो.



*

५

प्याद्याची वैशिष्टये आणि मारामारीचे तंत्र

प्याद्याचे वैशिष्टय त्याच्या सुप्त सामर्थ्यात आहे.

प्याद्याचे सुप्त सामर्थ्य (१) प्याद्याच्या वाटमारीत आणि (२) प्याद्याच्या बढतीत प्रकटपणे दिसून येते. त्याची माहिती पुढे दिली आहे.

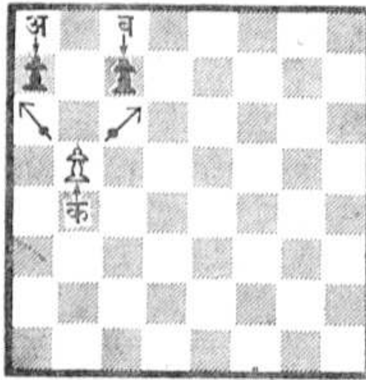
(१) प्याद्याची वाटमारी

प्याद्याची हलण्याची चाल सरळ आहे, आणि प्याद्याची मारण्याची चाल तिरकी आहे, हे आपण मागे आकृती २३, २४, २५, २६ मध्ये पाहिले आहे.

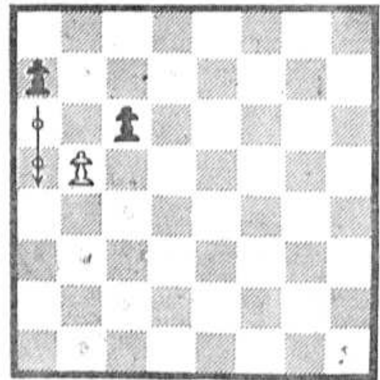
प्यादे तिरक्या कर्णघरातील विरोधी बुद्धिबळाला मारते ही प्याद्याची सर्वसाधारण मारामारी झाली; परंतु ह्याशिवाय त्याच्या मान्यातील घरांतून जाणाऱ्या विरोधी प्याद्याचा बळी घेण्याची एक वैशिष्टयपूर्ण पद्धत आहे ती पुढे दिली आहे.

आकृती ९४ पाहा. ज्यावेळी (अ किंवा ब) प्यादे त्याच्या पहिल्या चालीत एकदम दोन घरे पुढे जाते आणि त्यावेळी त्याच्या लगतच्या पट्टीत प्रतिपक्षाचे (क) प्यादे पाचव्या घरात आले असल्यास; त्या (क) प्याद्याला त्याच्या सहाव्या रांकेतील मान्याच्या घरांतून पुढे जाणाऱ्या विरोधी (अ किंवा ब) प्याद्यास मारता येते. अशा तऱ्हेने विरोधी प्याद्याला मारण्याचे वरदान फक्त पंचमस्थानीय प्याद्यालाच मिळते आणि ह्या विशिष्ट मारामारीला "प्याद्याची वाटमारी" असे म्हणतात; इंग्रजीमध्ये ह्याला Enpassant किंवा Inpassing Pawn असे म्हणतात.

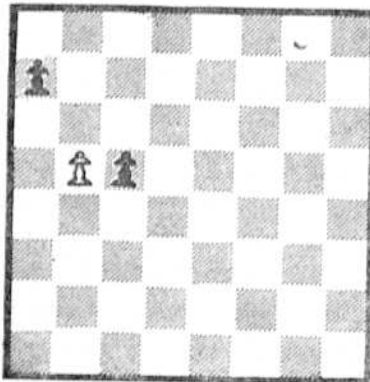
आकृती ९४ पाहा : पांढरे **'क'** प्यादे त्याच्या पाचव्या घरात आहे. ह्या पांढऱ्या **'क'** प्याद्याच्या वाटमारीत दोन कर्ण ↖↗ घरे येतात. आणि ह्या **पां. 'क'** प्याद्याच्या लगतच्या दोन्ही (उभ्या) पट्टीत काळी 'अ' आणि 'ब' प्यादी त्यांच्या स्वगृहात आहेत. जेव्हा दोहोंपैकी एक काळे प्यादे एक घर पुढे जाते (आकृती ९५ पाहा) तेव्हा ते 'क' प्याद्याच्या मान्यातील घरात येते आणि मग नियमानुसार पांढरे 'क' प्यादे त्या काळ्या प्याद्याचा बळी घेऊ शकते.



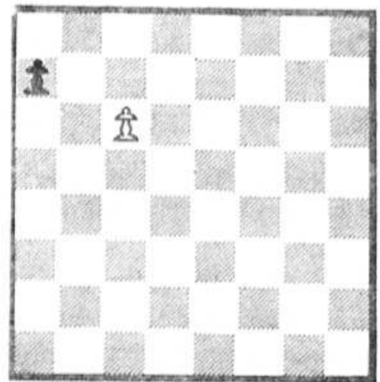
आकृती ९४
काळ्याची खेळी आहे.



आकृती ९५



आकृती ९६
काळ्याने आपली खेळी पुरी केली आहे.



आकृती ९७
पांढऱ्याने खेळी पुरी केली आहे.

(१) ..., प्या – (ब) उं ४;
परंतु दोहोपैकी एक काळे प्यादे. (उदा० वडं २ मधील ' ब ' प्यादे) एकदम दोन घरे पुढे चालविले आहे. वास्तविक काळ्या ' ब ' प्याद्याची ही चाल पांढऱ्या ' क ' प्याद्याच्या माऱ्यातील घर आक्रमण करून होत आहे (आकृती ९५ पाहा). म्हणूनच

(२) प्या × प्या (वा. मा.), ... ;
आपल्या माऱ्यातील घरातून पुढे जाणाऱ्या प्याद्याचा बळी घेण्याचा न्याय हक्क पांढऱ्या प्याद्याने बजावून आपली वाटमारी पुरी केली आहे. त्याची नोंद पुढीलप्रमाणे करतात.

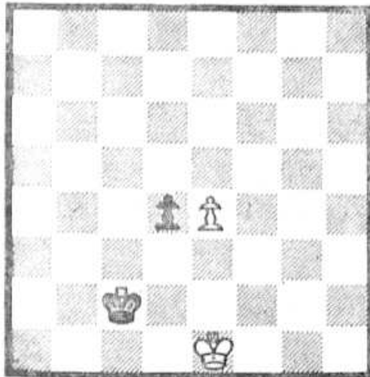
(२) " प्या × प्या (वा. मा.)", ... ;

जणू काय ते (ब) काळे प्यादे एक घर पुढे चालविले आहे असे समजून, त्याला मारण्याचा हक्क पांढऱ्या प्याद्याला पोहोचतो (आकृती ९७ पाहा).

येथे बा. मा. म्हणजे 'बाटमारीतील प्यादे' असा अर्थ होतो.

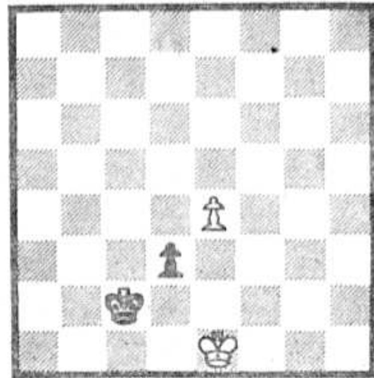
फक्त पाचव्या घरातील प्याद्याला त्याच्या माऱ्यातील घरांतून पुढे जाणाऱ्या विरोधी प्याद्याला बळी घेण्याचा हक्क पोहोचतो. म्हणूनच त्याच्या लगतच्या पट्टीतील स्वगृहातून एकदम दोन घरे पुढे जाणाऱ्या विरोधी प्याद्याला धोका असतो.

पाचव्या घरातील प्याद्याच्या माऱ्यातून पुढे जाणाऱ्या विरोधी प्याद्याची वाटमारी करणे ही एक ऐच्छिक बाब—(दुसरी एखादी कायदेशीर खेळी जर करण्याजोगी असेल तर)—आहे. आणि असा वाटमारीने जर बळी घ्यावयाचा असेल तर तो लगेचच्या खेळीला घ्यावा लागतो. (आकृती ९८ आणि ९९ पाहा).



आकृती ९८
काळ्याची खेळी आहे.

(१) 'प्या-रा ४',...; ही खेळी पांढऱ्याने नुकतीच पुरी केली आहे. पाचव्या घरात असणाऱ्या काळ्या प्याद्याच्या माऱ्यातून पांढरे प्यादे नुकतेच पुढे गेले आहे. परंतु काळ्याने वाटमारीने ते पांढरे प्यादे लगेच मारले नाही. उदा० खेळी (१) पाहा.

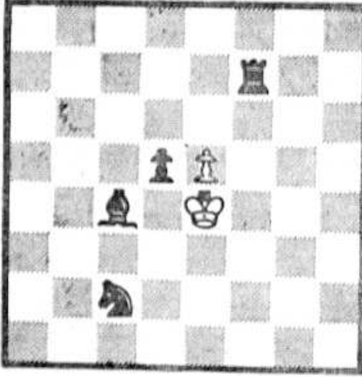


आकृती ९९
काळ्याने खेळी पुरी केली आहे.

(१)..., प्या-च ६;*
काळ्याने पांढरे प्यादे वाटमारीने न मारता (लगेच) पुढे चालविले आहे* आणि ते पांढरे प्यादे वाटमारीतून बचावले आहे असे समजतात.

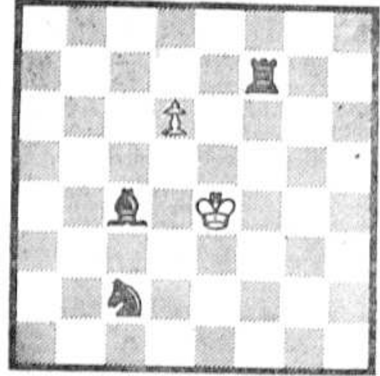
(* काळ्याने बाटमारीने पांढरे प्यादे मारण्याची संधी आली असताना सुद्धा ते प्यादे का मारले नाही ? ह्या समस्येचे उत्तर प्रकरणाशेवटी दिले आहे.)

(बाटमारीचे उदाहरण)



आकृती १००

काळ्याने नुकतीच खेळी पुरी केली आहे. उदा. (१) '..., प्या – ब ४ शह; काळ्याने आपले प्यादे स्वगृहातून एकदम दोन घरे पुढे चालवून पांढऱ्या राजाला शह दिला आहे तेव्हा पांढऱ्याला एकच कायदेशीर चाल करणे भाग पडते. (आकृती १०१ पाहा).



आकृती १०१

पांढऱ्याने खेळी पुरी केली आहे.
(२) प्या ×प्या (बा. मा.), ...; ती म्हणजे शह देणाऱ्या प्याद्याची बाटमारी करणे; कारण ही बाटमारी केली नाहीतर; पांढऱ्या राजावर प्यादे–(शह) मात होते.

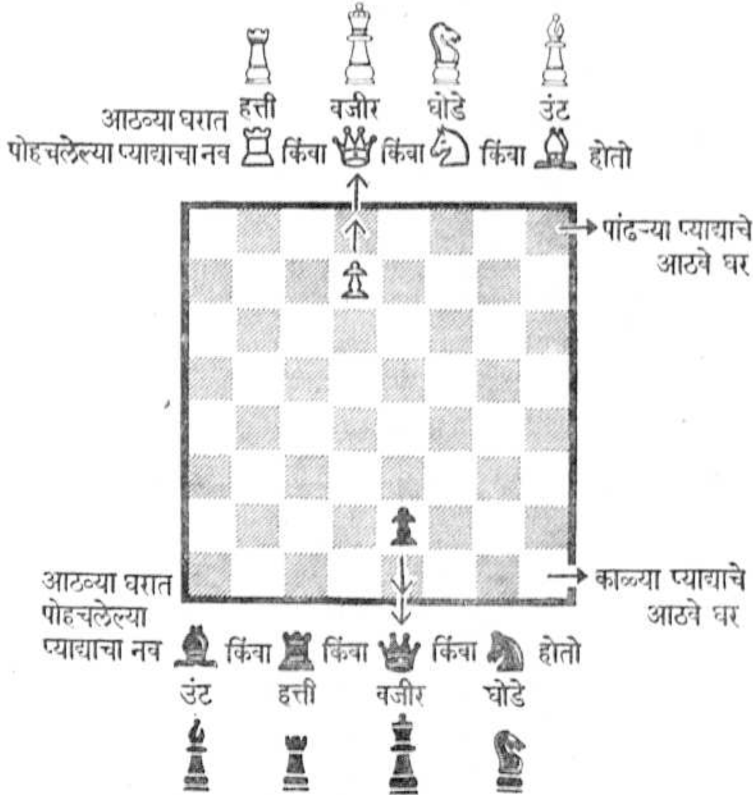
आता आपण प्याद्याच्या बढतीच्या सुप्त सामर्थ्याची माहिती करून घेऊ.

(२) प्याद्याची बढती

प्याद्याचे सुप्त सामर्थ्य त्याच्या बढतीमध्ये आहे. त्याच्या वजीरी-करणाच्या (बढती) मध्ये आहे.

प्यादे असे एकमेव बुद्धिबळ आहे की ज्याला उज्वल भवितव्य आहे. खेळाच्या सुरुवातीला क्षुल्लक असणारे प्यादे, एक एक घर, चढत चढत शेवटी उच्च बढतीचे ध्येय गाठू शकते. अशी बढतीची किमया साधण्याची कुवत दुसऱ्या कोणत्याही बुद्धिबळामध्ये नाही.

प्यादे त्याच्या (उभ्या) पट्टीतील आठव्या घरात पोहोचले की लगेच त्या प्याद्याचे रूपांतर नव → वजीरात किंवा हत्तीत किंवा उंटात किंवा घोड्यामध्ये करता येते. अशारीतीने प्याद्याचे आठवे घर हे त्याच्या उच्चपद प्राप्तीचे स्थान ठरते. (आकृती १०२ पाहा).



आकृती १०२

प्याद्याची बढती करताना पुढील गोष्टी करतात.

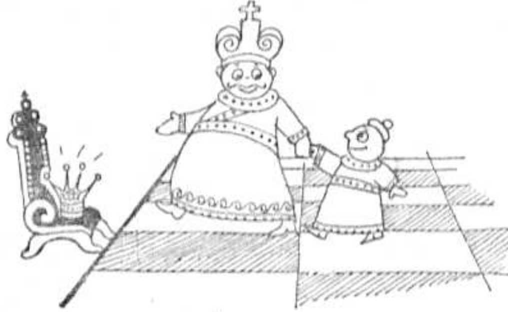
(१) प्यादे आठव्या घरात चालवून ...

(२) ते पटाबाहेर काढून ठेवून ...

(३) त्याच्या ऐवजी पटावर (त्याच्या पक्षाचा-बाजूचा) नव-वजीर (किंवा नव मोहोरे(ठेवतात.

ह्या तीन निरनिराळ्या क्रिया असल्या तरी त्या सर्व एकाच खेळीचे भाग आहेत.

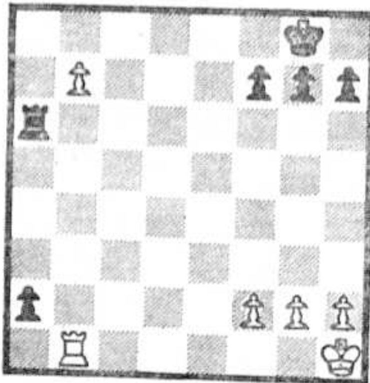
बढतीसाठी नववजीर का निवडतात ?



वजीर सर्व मोहोऱ्यांमध्ये '**महान**' सामर्थ्यवान मोहोरे आहे. म्हणून नवीन मोहोरे रूपांतरित करून घेताना बहुधा '**नव–वजीर**' घेतात.

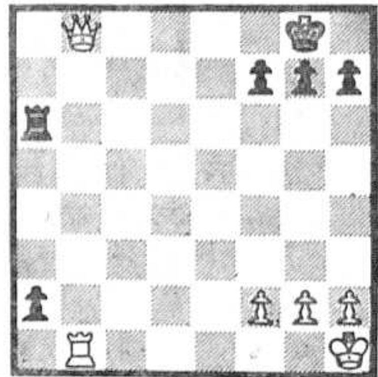
आठव्या घरातील प्याद्याचे रूपांतरीत झालेले नव–मोहोरे (म्हणजे नव–वजीर वगैरे) काय काय पराक्रम गाजवू शकते हे पुढील आकृत्यांमधून दाखविले आहे.

उदाहरण १



आकृती १०३

पांढऱ्याची खेळी आहे. घोड्याच्या पट्टीतील पांढरे प्यादे आठव्या घरात जात आहे. (आकृती १०४ पाहा)

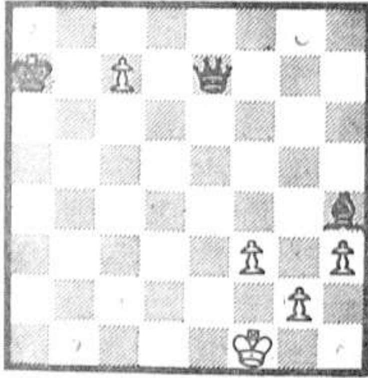


आकृती १०४

(१) प्या–घो ८/व शह–मात.

अशा रीतीने **पां.** प्यादे आठव्या घरात जाऊन त्याचे नव-वजीरात रूपांतर होताच तो (वजीर) काळ्या राजावर शह–मात करतो.

उदाहरण २

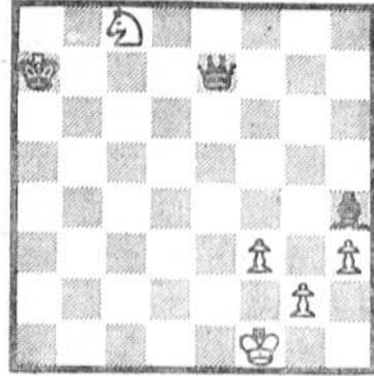


आकृती १०५

पांढऱ्याची खेळी आहे.

आकृती १०५ च्या स्थितीत पांढऱ्याने प्याद्याचा वजीर करण्याच्या हेतूने जर प्यादे आठव्या घरात चालवून प्याद्याचा वजीर केला तर त्याला डाव जिंकता येणार नाही पण त्याच्यावर मात होऊ शकेल. उदा०

(१) प्या–उंट८/व ??, व–रा८ शह मात; काळा उंटाच्या जोरात वजीर आणून पांढऱ्यावर यशस्वी रीतीने मात करू शकतो. अशा रीतीने आत्मघातास कारणीभूत होणारी खेळी न करता अशा प्राप्त परिस्थितीत प्रसंगोचित नव मोहोरे निवडणे आवश्यक असते. उदा० आकृती १०६ पाहा.

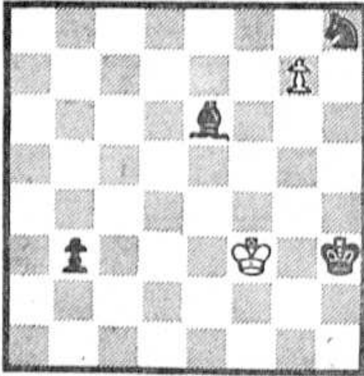


आकृती १०६

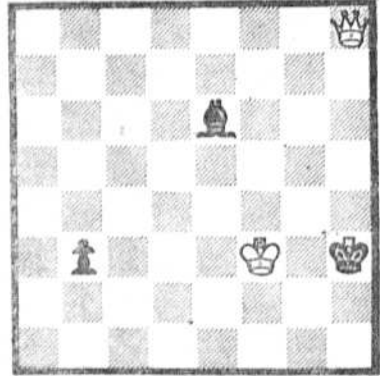
(१) प्या–उं ८/घो शह, ...; तेव्हा समय सूचकता दाखवून पांढऱ्याने अशा प्रसंगात उपयुक्त असा दुहेरी हल्ला चढविणाऱ्या घोड्यामध्ये प्याद्याची बढती केली आहे. कारण हा नवघोडा काळ्या राजावर शहाचा हल्ला चढवून त्याच वेळी काळ्या वजीरावर प्राणांतिक खुनी हल्ला करतो. घोड्याचा शह काढण्यासाठी प्रथम काळा राजा हलविणे भाग पडते आणि मग घोडा, काळा वजीर सहज मारतो. उदा०

(१) ..., रा–घो १; (२) घो × व, ...; अशा रीतीने डावाला कलाटणी मिळते.

उदाहरण ३



आकृती १०७



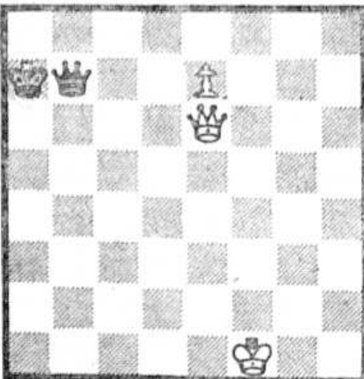
आकृती १०८

पांढऱ्याची खेळी आहे; आणि जर का त्याने (१) प्या–घो८/व, ...; ही खेळी केली तर काळा

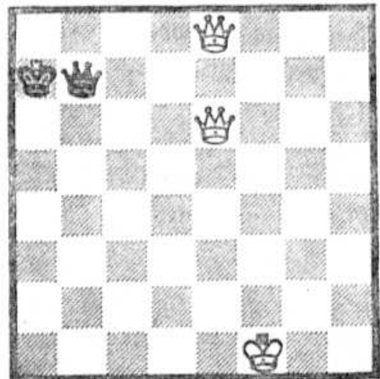
(२) ..., उं × व; ही खेळी करून नववजीर मारू शकतो. म्हणून आकृती १०८ पाहा.

(१) प्या × घो/व शह–मात. येथे पांढऱ्याने प्याद्याने आठव्या घरातील घोडा मारून सुरक्षित स्थानात नववजीर ठेवून यशस्वी रीतीने मातसुद्धा केली आहे.

(उदाहरण ४)



आकृती १०९



आकृती ११०

आकृती १०९ पाहा. पांढऱ्याची खेळी आहे. पांढऱ्याचा मूळचा वजीर पटावर जिवंत असला तरीसुद्धा पांढरा आपले प्यादे आठव्या घरात चालवून त्याचा आणखी एक नव वजीर करू शकतो. आकृती ११० पाहा.

(१) **प्या-रा ८/व,...** ; पांढऱ्याने दुसरा वजीर पटावर आणला आहे.* आणि मग दोन **पां.** वजीरांविरूद्ध एक काळा वजीर असा सामना होतो, तेव्हा पांढरा, वजीरा-वजीरी करून, उरलेल्या वजीराने काळ्या-वर मात करू शकतो.

*खेळाडूंकडे एखादाच बुद्धिबळ संच असतो आणि रोजच्या सरावाच्या वेळी दुसरा वजीर प्रत्यक्ष पटावर आणणे शक्य नसते, अशावेळी नववजीराचे अस्तित्व दाखविण्यासाठी पटावर उलटा हत्ती बढतीच्या घरात ठेवतात; परंतु सामन्याच्या वेळी दुसरा वजीर पटावर ठेवणे आवश्यक असते.

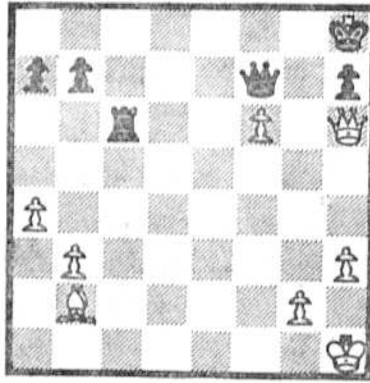
वरील उदाहरणांवरून कळून येईल की, आठव्या घरात प्रवेश करणाऱ्या प्याद्याची सुप्त शक्ती नव (वजीराच्या किंवा) मोहोऱ्याच्या रूपाने प्रकट होते. सुप्त सामर्थ्य बाळगणारे-(उभ्या) पट्टीत वर वर चढत जाणारे प्यादे हे "बढत प्यादे" ह्या विशिष्ट नावाने ओळखले जाते. कारण बढत प्याद्याच्या वजीरीकरणाच्या घराकडे जाणाऱ्या मार्गातील घरांवर त्याच्या लगतच्या दोन्ही (उभ्या) पट्ट्यांमधून विरोधी प्याद्यांचा मारा नसतो, तसेच त्याची आगेकूच थांबवू शकणारे विरोधी प्यादे त्याच्या पट्टीत नसते, तेव्हा ते '(बढत प्यादे)' बिनधोकपणे वजीरीकरणाच्या घराकडे जाऊ शकते. म्हणूनच बढत प्यादे वरच्या घरात चढत असताना प्रतिस्पर्धी त्याला अडवून धरण्याचा आटोकाट प्रयत्न करतो; आणि त्याचा नववजीर होऊ नये यासाठी (प्रसंगी) त्याला एखादे मोहोरेसुद्धा बळी द्यावे लागते. मग बढत प्याद्यासाठी बळी द्यावयास लागणाऱ्या मोहोऱ्यामुळे त्याचे नुकसान होते; परंतु बलिदान करूनसुद्धा, अंती डाव गमविण्याची पाळी कधी कधी त्याच्यावर येते. अंतिम पर्वात, बढत प्याद्याचे वजीरीकरण साधण्यासाठी, दोन्हीही राजांची संबंधित स्थिती, प्रसंगोचित योग्य खेळी करण्याची अनुकूलता ह्या गोष्टीही अत्यंत महत्त्वाच्या आहेत.

(अंतिम पर्वात, एक, दोन किंवा अधिक बढत प्याद्यांचे वजीर किंवा इतर मोहोरी करता येतात.)

बढत प्याद्याच्या सुप्त सामर्थ्याचे एक नमुनेदार उदाहरण पुढील आकृत्यांवरून समजावून घेऊ : (आकृती १११,११२ आणि ११३ पाहा).

आकृती १११ मध्ये दोन्ही बाजूंकडे पुढीलप्रमाणे बुद्धिबळ दल आढळून येते : (दोन्ही बाजूकडे राजा असतोच हे निराळे सांगावयास नको)

काळ्याकडे १ वजीर, १ हत्ती, ३ प्यादी (एकूण १७ गुण) आहेत. पांढऱ्याकडे १ वजीर, १ उंट, ५ प्यादी (एकूण १७ गुण) आहेत. थोडक्यात, दोघांकडे वस्तुनिष्ठ समानता



आकृती १११
पांढऱ्याची खेळी आहे.

आढळून येते. परंतु पांढऱ्याकडे उंटाचे लहान मोहोरे आहे तर काळ्याकडे हत्तीचे मोठे मोहोरे असल्याने काळ्याकडे पारडे झुकतेसे वाटते.

परंतु प्याद्यांची आणि मोहोऱ्यांची स्थितीदर्शक परिस्थिती पाहिल्यास त्यामध्ये खूपच फरक आढळून येईल. अगदी डोळ्यांत भरणारा फरक म्हणजे ' रा. उं ' पट्टीतील पांढरे 'बढत प्यादे' सहाव्या घरात ठाण मांडून बसले आहे, आणि पांढरा वजीर आणि उंट अगदी मोक्याच्या जागा बळकावून बसले आहेत. त्यामुळे पांढऱ्याला स्थितीजन्य लाभ मिळतो. कारण हे पांढरे ' बढत प्यादे ' आठव्या घरात जाऊन वजीर बनण्याची महत्त्वाकांक्षा बाळगून आहे; आणि ह्याचे भांडवल करून पांढरा, काळ्याला खूपच भंडावून टाकू शकतो; कारण आपली मनीषा पूर्ण करण्यासाठी, पांढरा प्रतिस्पर्ध्यावर प्रखर दडपण आणू शकतो. अशारीतीने पांढरा, स्थितिजन्य वर्चस्व प्रस्थापित करू इच्छितो.

' रा उ ' पट्टीतील पांढऱ्या बढत प्याद्याची आगेकूच रोखण्यासाठी काळा वजीर स्वतः त्याच्यापुढील घरात उभा राहिला आहे. असा हा बलिष्ठ अडथळा उखडून टाकण्यासाठी पांढऱ्याने एक विस्मयजनक उपाय योजला आहे.

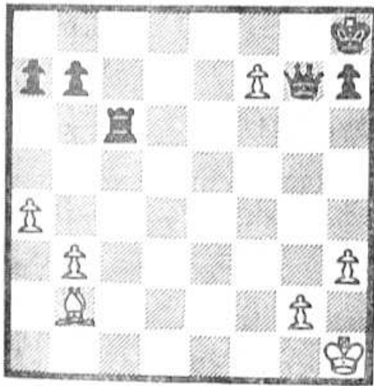
(१) व – उं ८ शह !!... ;

ही खेळी करून पांढऱ्याने वजीराचा बळी दिला आहे. कारण पां. वजीराचा शह काढण्याचा एकच उपाय काळ्याकडे आहे तो म्हणजे वजीरावजीरी करणे भाग पडते. नाहीतर त्याच्यावर मात होते. परंतु पांढऱ्याची ही खेळी आत्मघातकी ठरणार नाही ना ? मग पांढऱ्याने आपला वजीर फुकटात मारावयास का बरे दिला असेल ? अशी रास्त शंका तुम्हाला येईल. सूक्ष्मीनेहम

विचार केल्यास तुम्हाला कळून येईल की वस्तुतः हे एक उच्च प्रतीचे बलिदान आहे. कारण ह्या बलिदानाचा संपूर्ण मोबदला पांढरा लवकरच वसूल करणार आहे.

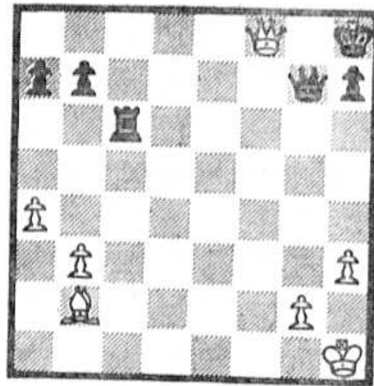
(१) ..., व × व;

काळ्या वजीराचा (नजीकचा) अडसर मागे सरल्याने, "चढाईखोर बढत" प्याद्याचा मार्ग एका घरापुरता का होईना मोकळा झाला आहे; आणि हे बढत प्यादे (एक घर) पुढे जाण्यास मोकळे झाले आहे. इथेच पुढे दडलेले नाट्य आहे ! (आकृती ११२,११३ पाहा)



आकृती ११२
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(२) प्या – उं ७ काटशह, व – घो २;
पांढरे बढत प्यादे एक घर पुढे जाताच **पां.** उंटाचा छुपा काटशह काळ्या राजाला बसतो. उंटाचा काटशह काढण्यासाठी काळा वजीर मध्ये इरेस घालावा लागतो, नाहीतर काळ्यावर मात होते.



आकृती ११३
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(३) प्या – उं ८/व शह – मात.*
बढत प्याद्याचा झालेला नव–वजीर सुरक्षितपणे शह देऊन मात करतो. कारण त्याला मारू शकणाऱ्या काळ्या वजीराला उंटाने आधीच इरेस धरला आहे.

(* आकृती ११३ मध्ये पांढरा, वजीरा ऐवजी, दुसरे कोणते नवीनमोहोरे निवडून यशस्वीरीतीने मात करू शकतो, ते ओळखा.)

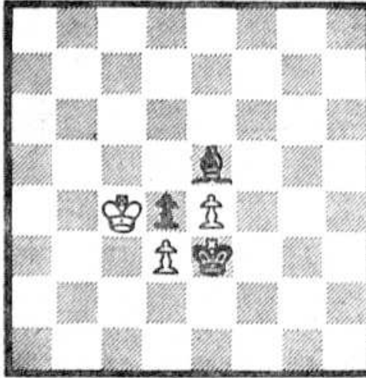
आकृती १११, ११२ आणि ११३ वरून कळून येते की ' बढत प्यादे ' जसे जसे चढत जाते, तसतशी त्याची विध्वंसक सुप्त शक्ती प्रकट होत जाते. (बढत प्याद्याचे सुप्त सामर्थ्य दर्शविणारे आणखी एक उदाहरण आकृती २२१ ते २२५ मध्ये दिले आहे ते पाहावे.)

एकूण हत्ती आणि वजीरासारखी (मातबर) मोठी मोहोर्‍ा जवळ असूनसुद्धा काळ्यावर डाव गमावण्याची पाळी येते; ह्याचे कारण केवळ **पां.** चे 'बढत प्यादे' होय! कारण मुळात 'बढत प्यादे' नसते तर पांढऱ्याला हा डाव सहजासहजी जिंकता आला नसता. बढत प्याद्याची वाट काळ्या वजीराने जरी रोखली होती, तरीसुद्धा, असा कणखर अडथळा दूर करण्यासाठी पांढऱ्याने अगदी बिनतोड डाव टाकून विजयश्री खेचून आणली. कारण मोक्याच्या ठिकाणी बसलेल्या आपल्या उंटाच्या आणि वजीराच्या साहाय्याने सुसंघटित हल्ला करण्याच्या सुप्त सामर्थ्यामुळेच त्याच्या बढत प्याद्याची अडलेली वाट, बिनतोड डाव टाकून समर्थपणे मोकळी करता आली.

वरील उदाहरणावरून कळून येते की;

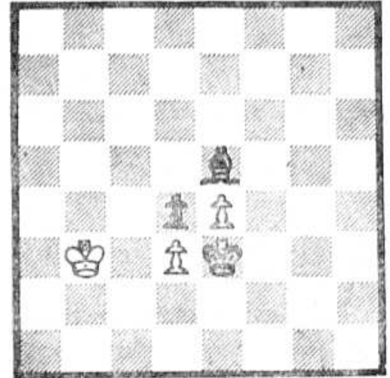
ज्याच्याकडे 'बढत प्यादे' असते
त्याच्याकडे 'विजयश्री' झुकते!!

बढत प्याद्याची यशस्वी रीतीने केलेली 'बढती' म्हणजे विजय प्राप्तीची नक्की नांदी ठरते पुढील उदाहरण पाहा :



आकृती ११४
पांढऱ्याची खेळी आहे

अशा स्थितीत पांढऱ्याला राजा हलविणे भाग पडते आणि मग त्याच्या प्याद्याचे संरक्षण जाते. उदा० (१) **रा–घो ३, ...;** पांढऱ्या प्याद्याचे रक्षण करू शकणाऱ्या राजाला अशा रीतीने प्याद्यापासून दूर जाणे भाग पडते.

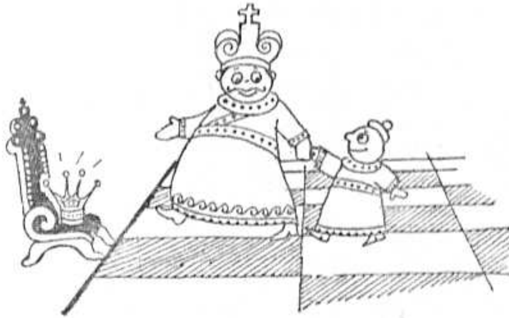


आकृती ११५
काळ्याची खेळी आहे.

(१) ..., रा × प्या;
बिनजोर पांढऱ्या प्याद्याला काळा राजा मारतो. आणि आता काळा राजा आपले 'बढत प्यादे' सुरक्षितपणे आठव्या घरात घेऊन जाऊ शकतो आणि त्याचा नववजीर करून डाव जिंकू शकतो.

वरील आकृती ११४ आणि आकृती ११५ वरून कळून येते की काळ्याकडे मुळात एकही प्यादे नसते तर त्याला नववजीर करता आला नसता, आणि त्याच्याकडे जरी उंट असला तरीसुद्धा तो पांढऱ्यावर निर्णायक रीतीने मात करू शकला नसता.

ह्यावरून एक गोष्ट निर्विवाद सिद्ध होते की, "प्याद्याचे नव-वजीरीकरण म्हणजे डावात ओतलेले नवचैतन्य आहे." 'नव-वजीर' म्हणजे डोळ्यात भरणारा वस्तुनिष्ठ व्यवहारिक आणि वर्चस्व गाजवणारा लाभ आहे, की ज्यामुळे निर्णायकरीतीने मात करणे ही एक सहज साध्य गोष्ट ठरते. म्हणूनच आणखी एकदा आवर्जून सांगतो की,

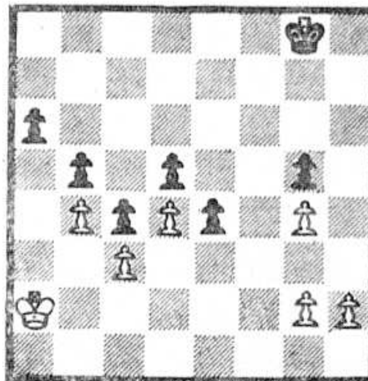


"यशाची गुरुकिल्ली क्षुल्लक दिसणाऱ्या प्याद्यात आहे"

आता आपण विशिष्ट स्थितीमधील प्याद्यांचे प्रकार कसे असतात ते पाहू.

(३) विशिष्ट स्थितीमधील प्याद्यांचे प्रकार

आतापर्यंत आपण दोन प्रकारच्या विशिष्ट प्याद्यांची उदा० (१) वाटमारीचे प्यादे; (२) आणि बढत प्यादे ह्या विषयांची माहिती वाचलीत. आकृती ११६ मध्ये आणखी काही विशिष्ट स्थितीतील प्यादी दाखविल्या आहेत.



आकृती ११६

आकृती ११६ मध्ये पांढरी सहा आणि काळी सहा अशा प्रत्येकी सहा सहा प्यादी आहेत; त्यांच्या विशिष्ट स्थितीमुळे त्या पुढे दिलेल्या नावांनी ओळखल्या जातात.

प्यादे विरहित पट्टी किंवा मोकळी पट्टी :

(१) राडं पट्टीखेरीज बाकी सर्व पट्टीत 'प्यादी' आहेत. प्यादेविरहित पट्टीला 'मोकळी पट्टी' असे म्हणतात. मोकळ्या पट्ट्या हत्तीच्या सहजसुलभ हालचालींना अत्यंत उपयुक्त असतात; कारण हत्तीला प्रतिस्पर्धी बुद्धिबळांच्या गोटात प्रवेश करण्यास किंवा मुसंडी मारण्यास मोकळ्या पट्ट्या उपयुक्त ठरतात.

(२) 'व ह' पट्टी आणि 'राह' पट्टी ह्या '**अर्ध्या मोकळ्या पट्ट्या**' **आहेत**; कारण ह्या पट्टीमध्ये फक्त एकेकच प्यादे आहे. 'रा' पट्टीतही एकच काळे प्यादे आहे, पण **ते बढत प्यादे आहे** पुढे (५) पाहा.

(३) वह ३, व घो ४, आणि व डं ५ मधील काळी प्यादी ही विशिष्ट रचनादर्शक आहेत; ह्या रचनेला '**प्याद्यांची साखळी**' असे म्हणतात. कारण ह्या रचनेत प्रत्येक प्यादे, लगतच्या पट्टीतील त्याच्या पुढील प्याद्याला जोर देऊन रक्षण करत आहे. उदा० वह ३ चे प्यादे व घो ४ च्या प्याद्याला जोर देत आहे; आणि व घो ४ चे प्यादे व डं ५ मधील प्याद्याला जोर देते; ह्याशिवाय :

(४) व डं ५ मधील प्याद्याला व ४ मधील प्याद्याचा आणखी एक जोर मिळाला आहे; आणि व घो ४, व डं ५ आणि व ४ मधील काळ्या प्याद्यांनी शत्रूच्या गोटात '**पाचर**' मारली आहे; ती जणू शत्रूच्या फळीत शिरलेल्या प्यादेरूपी भाल्याच्या टोकासारखी भासते.

(५) रा ५ मधील काळे प्यादे हे '**बढत प्यादे**' आहे. कारण वजीरीकरणाच्या घराकडे जाणाऱ्या मार्गातील घरात विरोधी प्यादी नाहीत, त्याशिवाय त्याच्या लगतच्या (म्हणजे 'रा डं' किंवा 'व' पट्टीत) विरोधी **पां.** प्याद्यांचा मारा त्याच्या बढतीवर होणार नसल्याने हे रा-५ मधील बढत प्यादे विना अडथळा पुढे वजीरीकरणाच्या घराकडे जाऊ शकेल.

(६) वह ३ मधील काळ्या प्याद्याच्या बढतीला विरोध करणारे पांढरे प्यादे व ह पट्टीत नाही, परंतु त्याच्या बढतीला मारक असे व घो ४ मधील पांढरे प्यादे आहे; कारण ह्या पांढऱ्या प्याद्याच्या माऱ्यात असणारे वह ४ हे घर ओलांडल्याशिवाय वह ३ मधील काळे प्यादे पुढे जाऊ शकणार नाही. अशा प्याद्याला "**मागासलेले प्यादे**" म्हणतात.

(७) रा घो ४ मधील 'काळे प्यादे' हे "**सुटे प्यादे**" आहे; कारण त्याच्या

लगतच्या दोन्ही पट्टयांत (येथे रा उं किंवा राह पट्टीत) त्याच्या रंगाचे दुसरे जोर देऊ शकणारे प्यादे नाही.

(८) रा घो पट्टीत रा घो २ आणि रा घो ४ मध्ये एकाच रंगाची पांढरी प्यादी आहेत, त्यांना (एक पट्टी, एक रंगी) '**दुहेरी प्यादी**' म्हणतात. (रा घो ४ मधील प्यादे रा उं पट्टीमधून विरोधी बुद्धिबळाला मारून पुढे आले असावे.).

(९) रा घो २, रा ह २ मध्ये **पां.** प्यादी आहेत. ह्यालगतच्या पट्टीतील प्याद्यांना "**प्याद्यांची जोडी**" म्हणतात. प्याद्यांच्या जोडीत एका रंगाची दोन प्यादी एकमेकांच्या लगतच्या घरांत शेजारी शेजारी असतात.

वर वर्णन केलेल्या विशिष्ट स्थितीतील प्याद्यांतूनच "**प्यादी-रचना**" निर्माण होतात. ह्या प्यादी-रचनेच्या भक्कमपणावर किंवा कमकुवतपणावरच डावाचा '**शेवट**' बऱ्याच वेळा अवलंबून असतो. कारण साधेसुधे दिसणारे हे प्यादे डाव सावरून धरू शकते किंवा मोडून टाकू शकते. उदा० रा ५ मध्ये असलेले '**बढत प्यादे**' अत्यंत फायदेशीर असते कारण विरोधी बुद्धिबळांना जातीने त्या (बढत प्याद्या)ची आगेकूच थोपवावी लागते. (आकृती १११, ११२ व ११३ पाहा). ह्या उलट प्यादी रचनेत कमकुवतपणा आणणारी वर (८) मध्ये वर्णन केलेली '**दुहेरी प्यादी**' असतात. दिसावयास दोन असली तरी एकापाठोपाठ एक असल्याने त्यांची सद्यःपरिस्थितीत किंमत 'एक' धरतात. म्हणूनच '**डावबाढ**' करणारी आणि त्याचवेळी सुस्थितीत असणारी भक्कम पायावर आधारलेली प्यादी रचना डावाच्या अंतिम पर्वामध्ये अनुकूल आणि उपयुक्त कामगिरी करू शकते. यासाठीच अगदी सुरुवातीच्या खेळीपासूनच प्याद्याची चाल योजनापूर्वक करावी लागते. '**डावबाढ**', '**सुस्थिती**' वगैरे संबंधीची माहिती प्रकरण ७ मध्ये दिली आहे.

वर वर्णन केलेल्या निरनिराळ्या प्रकारच्या प्याद्यांची नावे मराठीत आणि इंग्रजी भाषेत पुढे दिली आहेत.

मराठी	**इंग्रजी**
(१) मोकळी पट्टी	Open file
(२) अर्धमोकळी पट्टी	Half open file
(३) प्याद्यांची साखळी	Pawn chain
(४) पाचर	Wedge
(५) बढत प्यादे	Passed pawn
(५) मागासलेले प्यादे	Backward pawn
(७) सुटे प्यादे	Isolated pawn
(८) दुहेरी प्यादे	Doubled pawn
(९) प्याद्यांची जोडी	Adjacent pawn
(१०) वाटमारीचे प्यादे	Enpassent pawn

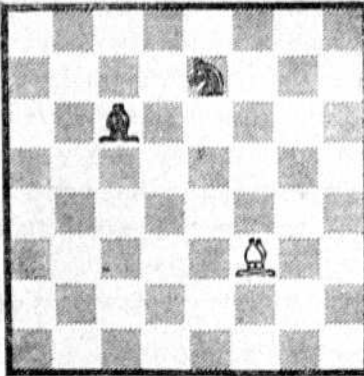
आता आपण ‘ मारामारीचे तंत्र ’ कसे असते ते जाणून घेऊ.

मारामारीचे तंत्र

जो खेळाडू, आपल्या डावाची जलद वाढ करून स्वतःच्या बुद्धिबळांना हालचालीचे अग्रेसरत्व मिळवून देऊ शकतो; तो शेवटी डाव जिंकू शकतो.

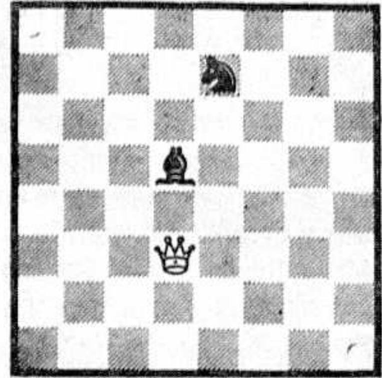
बुद्धिबळांच्या हालचालींना जास्तीत जास्त वाव मिळवून देऊन त्यांना कार्यप्रवृत्त करण्यासाठी, खेळाडू, मारामारी करण्यास उद्युक्त होतो. परंतु मारामारी योग्य रीतीने करावयास हवी. जर मारामारी करताना चुकीचे तंत्र वापरले गेले तर तोटा होतो. परंतु योग्य रीतीने मारामारी केल्यास ती फायदेशीर ठरते. ह्यासाठी मारामारीचे तंत्र नीट रीतीने जाणून घेणे आवश्यक आहे. मारामारीचे काही ठळक प्रसंग पुढे दिले आहेत ते पाहावेत.

प्रसंग १ आणि २



आकृती ११७
पांढऱ्याची खेळी आहे.
समतोल मारामारी :

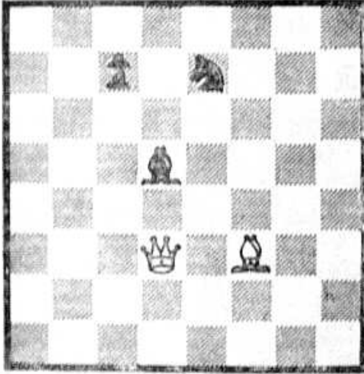
(१) उं × उं, घो × उं;
उंटास उंट मारला गेल्याने ही मारामारी समतोल होते.



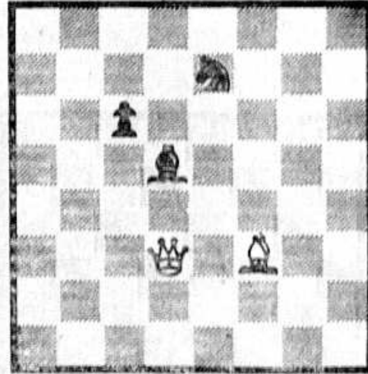
आकृती ११८
पांढऱ्याची खेळी आहे
हानिकारक मारामारी :

(१) व × उं ? घो × व;
पांढऱ्याने केवळ उंटासाठी वजीर दिला आहे, त्यामुळे त्याचे कधीही भरून न येणारे नुकसान होते. ही अत्यंत प्रतिकूल मारामारी आहे. (कारण वजीर=९ मूल्ये = ३ लहान मोहोरी) येथे वजीराने उंट मारणे ही एक महान घोडचूक ठरते.

प्रसंग ३ आणि ४ :



आकृती ११९
पांढऱ्याची खेळी आहे.
फायदेशीर मारामारी



आकृती १२०
पांढऱ्याची खेळी आहे.
हानिकारक मारामारी

येथे काळ्या उंटावर पांढऱ्याचा दुहेरी मारा (उदा० वजीर+उंटाचा मारा) होत आहे; आणि त्याचा बचाव फक्त एक घोडा करीत आहे; हे पाहून एक मोहोरे पांढरा फुकटात मिळवू शकतो. उदा०

(१) उं×उं, घो×उं;
(२) व×घो, ...;

अशारीतीने पांढऱ्याला घोडा फुकटात मिळतो. परंतु अतिउत्साहाचे भरात पांढऱ्याने जर काळा उंट वजीराने मारला तर ती अत्यंत तोट्याची मारामारी होईल.

उदा० (१) व×उं ? घो×व !;
(२) उं×घो, ...;

वजीराच्या बदल्यात पांढऱ्याला फक्त दोन लहान मोहोरी मिळतात. केवळ सहा मूल्यांसाठी नऊ मूल्ये देणे योग्य नव्हे. अति

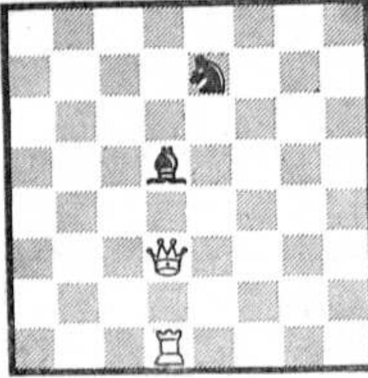
आकृती ११९ आणि आकृती १२० मध्ये थोडासा फरक आहे. कारण आकृती १२० मध्ये काळ्या उंटाला आता दुहेरी (म्हणजे प्यादीचा+घोड्याचा) जोर झाला आहे. तसेच त्याच्यावर पांढऱ्याचा दुहेरी (म्हणजे वजीराचा+उंटाचा) मारा होत आहे. एकूण पांढऱ्याला मारामारी करून कोणताही लाभ मिळविता येणार नाही. फारफार तर तो उंटाने उंट घेऊ शकेल. उदा०

(१) उं×उं, घो×उं; आणि आता हा काळा घोडा पांढऱ्या वजीराने जर घेतला उदा० (२) व×घो ? ...; तर पांढरा वजीर, काळ्या प्याद्याने मारून, उदा०

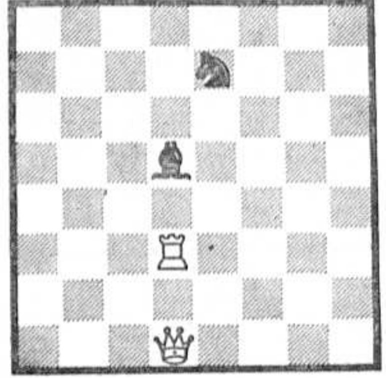
(२) ..., प्या×व; काळ्याचा खूपच फायदा करून दिल्यासारखे होईल; आणि पांढऱ्याचे कधीही भरून काढता येणार नाही असे भयंकर नुकसान होईल; म्हणूनच

उत्साहाने कधीकधी असा अधःपात होतो. तेव्हा मारामारी करताना नेहमी जागरूक असावे लागते. मारामारी करताना अत्यंत दक्ष राहावयास पाहिजे आणि तारतम्य पाहून वेळीच मारामारी थांबविणे इष्ट ठरते. *

प्रसंग ५ आणि ६



आकृती १२१
पांढऱ्याची खेळी आहे.
हानिकारक–मारामारी.



आकृती १२२
पांढऱ्याची खेळी आहे.
लाभदायक मारामारी.

येथे काळ्या उंटाला एकेरी जोर आहे, आणि त्याच्यावर दुहेरी मारा होत आहे. असे असूनसुद्धा काळा उंट मारून पांढऱ्याला कोणताही लाभ होणार नाही, उलट खूप तोटा होईल. उदा०

(१) व×उं? घो×व;
(२) ह×घो, . . . ;

म्हणजे वजीराच्या बदल्यात, फक्त दोन लहान मोहोरी मिळतात. अशा रीतीने ही मारामारी हानिकारक ठरते.

आकृती १२१ मधील वजीर आणि हत्तीने एकमेकांच्या स्थानांची अदलाबदल केलेली आकृती १२२ दिसून येते. अशा (आकृती १२२ मधील) स्थितीत पांढऱ्याचा लाभ होऊ शकतो. उदा०

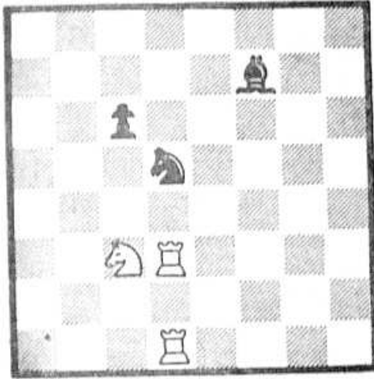
(१) ह×उं, घो×ह;
(२) व×घो, . . . ;

येथे हत्ती देऊन दोन लहान मोहोरी मिळतात (म्हणून ५ मूल्ये देऊन ६ मूल्ये मिळतात) म्हणून ही मारामारी लाभदायक आहे.

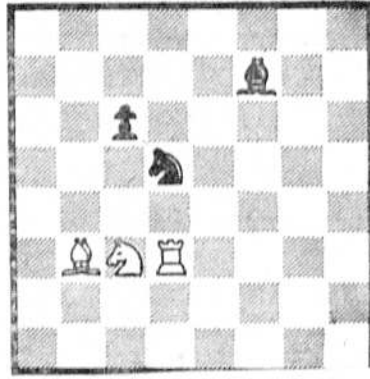
---

* आकृती १२० वरून आणखी एक गोष्ट दिसून येते की मोहोऱ्यांना योग्य जोर देऊन, पूर्ण संरक्षण द्यावे. **मोहोऱ्याला जोर देण्यासाठी प्यादे उपयोगी पडते,** (उदा० आकृती १२० मध्ये काळ्या उंटाला प्याद्याने जोर दिला आहे.)

प्रसंग ७ आणि ८



आकृती १२३
पांढऱ्याची खेळी आहे.
फसवी मारामारी.



आकृती १२४
पांढऱ्याची खेळी आहे.
लाभदायक मारामारी

काळ्या घोड्याला दुहेरी जोर आहे; आणि त्याच्यावर तिहेरी मारा होत आहे; म्हणून पांढऱ्याने काळा घोडा मारून जर पुढे मारामारी केली तर तो फसतो.

उदा० (१) घो × घो, उं × घो;
(२) ह × उं ? प्या × ह;
(३) ह × प्या, … ;

म्हणजे घोड्यास घोडा देऊन; उंट आणि प्याद्यावर, पांढऱ्याने आपला हत्ती दिला आहे. (५ मूल्ये देऊन त्याला (३+१) फक्त चार मूल्ये मिळतात.) म्हणूनच ही फसवी मारामारी तोट्याची आहे. येथे पांढऱ्याला लाभ होत नाही, कारण जोर देणारी बुद्धिबळे कमी प्रतीची लहान बुद्धिबळे आहेत आणि हल्लेखोर बुद्धिबळे उच्च प्रतीची मोठी बुद्धिबळे आहेत. म्हणून पांढऱ्याने फार तर घोडा देऊन मारामारी थांबविणे इष्ट आहे. उदा०

येथेसुद्धा काळ्या घोड्याला दुहेरी जोर आहे, आणि त्याच्यावर तिहेरी मारा होत आहे अशी १२३ सारखी परिस्थिती आहे. परंतु आकृती १२४ मधील स्थितीत **पां.** ने मारामारी केल्यास त्याचा फायदा होईल. कारण काळ्याचे दुसरे मोहोरेसुद्धा, पांढरा, आपल्या लहान मोहोऱ्याने घेऊ शकतो.

उदा०
(१) घो × घो, उं × घो;
(२) उं × उं, प्या × उं;
(३) ह × प्या, … ;

येथे घोड्यास घोडा देऊन तसेच उंटास उंट देऊनसुद्धा पांढऱ्याला एक काळे प्यादे फुकटात मिळते. एकूण एका प्याद्याचा लाभ होतो. परंतु येथेही (आकृती १२३ खाली स्पष्टीकरण केल्याप्रमाणे, एक गोष्ट लक्षात ठेवावी की, पांढऱ्याने पहिली अथवा दुसरी मारामारी करताना हत्ती केव्हाही वापरू

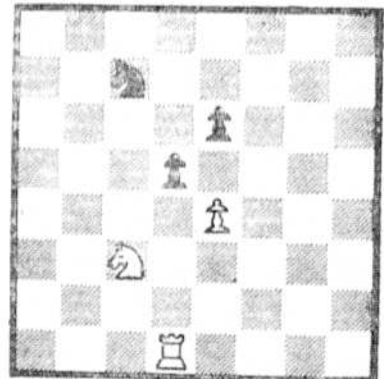
(१) घो × घो, प्या × घो; ह्यानंतर पांढऱ्याने
(२) ह×प्या?...; ही चाल करू नये कारण
(३)..., उं × ह प्याद्यावर हत्ती देणे भाग पडते किंवा (१) घो × घो, उं × घो; येथेच मारामारी थांबवावी.
(२) ह×उं?...; ही चाल करू नये. कारण
(३)... प्या × ह; उंटासाठी हत्ती देणे भाग पडते.

थोडक्यात : कोणत्याही परिस्थितीत हत्तीने दुसरे लहान बुद्धिबळ म्हणजे उंट किंवा प्यादे मारण्याचा मोह वेळीच आवरावा हेच श्रेयस्कर ठरते. कारण शेवटी मारामारी तोट्याची होते.

प्रसंग ९ आणि १०



आकृती १२५
पांढऱ्याची खेळी आहे.



आकृती १२६
पांढऱ्याची खेळी आहे.

येथे काळ्या प्याद्यावर चौफेर मारा होत आहे, परंतु त्याच्या संरक्षणास फक्त दुहेरी जोर आहे. असे असूनसुद्धा मारामारी नये. कारण अशा मारामारीत हत्ती मारला गेला म्हणजे पांढऱ्याचा फायद्याऐवजी तोटा होईल.

ह्या प्रसंगात पांढऱ्याला एक प्यादे जास्ती मिळू शकते. कारण तो दुसरी मारामारी लहान मोहोऱ्याने करतो. उदा०

केल्यास पांढऱ्याला फायदा मिळणार नाही. कारण हल्ला करणारी मोठी बुद्धिबळे संरक्षक लहान बुद्धिबळांहून मूल्यवान आहेत. फार फार तर पांढऱ्याला प्याद्याने प्यादे मारता येईल. उद०

(१) **प्या × प्या, प्या × प्या;** प्याद्याला प्यादे किंवा (१) ..., **घो × प्या;** देऊन पांढऱ्याने मारामारी थांबविणे इष्ट आहे. कारण ह्यानंतर पांढऱ्याने जर काळे प्यादे किंवा काळा घोडा मारला तर त्याचा शेवटी तोटा होतो.

(१) **प्या × प्या, प्या × प्या;**
(२) **घो × प्या, घो × घो;**
(३) **ह × घो, ... ;**
एकूण पांढऱ्याने एक प्यादे जादा घेतले आहे.

वरील सर्व उदाहरणांवरून एक गोष्ट कळून येते की, हल्लेखोर मोहोऱ्यांची आणि बचावखोर मोहोऱ्यांची तौलनिक मूल्ये लक्षात घेऊनच मोहोरे द्यावे किंवा घ्यावे. कारण मारामारीच्या चक्रात

पहिली मारामारी प्याद्याने करावी.

दुसरी मारामारी लहान मोहोऱ्याने करावी, आणि

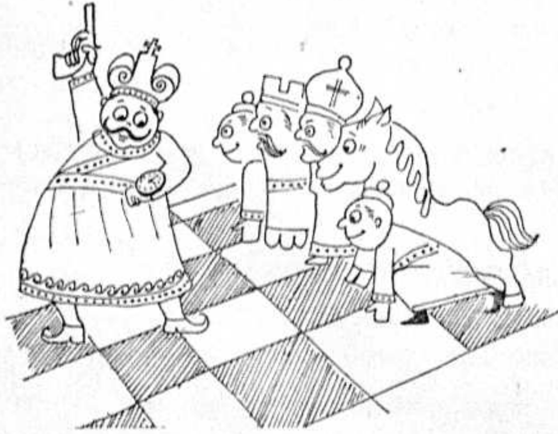
तिसरी मारामारी मोठ्या मोहोऱ्याने (म्हणजे हत्तीने किंवा वजीराने) करावी.

कारण ह्याच अनुक्रमाने विरोधी संरक्षक बुद्धिबळेसुद्धा प्रथम (१) प्याद्याने मारामारी करतील. (२) नंतर लहान बुद्धिबळाने मारामारी करतील; वगैरे. परंतु हा नियम म्हणजे काही दगडावरील रेघ नव्हे की सर्व प्रसंगात तो उपयोगी पडेल. मारामारी करताना, मारण्याचा क्रम कसा असावा ही गोष्ट नेहेमी नीट लक्षात ठेवूनच मारामारी करणे फायदेशीर ठरते. बुद्धिबळांची मारामारी नेहेमी पूर्व योजना करून आणि मूल्यांकन लक्षात घेऊन करावी.

सर्व बुद्धिबळांच्या चाली, गती, पल्ला, तसेच मारामारीचे तंत्र वगैरे विषयांची माहिती तुम्ही करून घेतली आहे; आणि आकृती २ प्रमाणे बुद्धिबळांची सुरुवातीची मांडणी पटावर करून, तुम्ही आता डाव खेळावयास उत्सुक झाला असाल. परंतु सुरुवातीची खेळी कशी करावी ! प्रथम काय खेळावे ? असे प्रश्न तुमच्यापुढे उभे राहतात, आणि तुमच्या मनाचा गोंधळ उडतो. असा गोंधळ होऊ नये यासाठी अगदी सुरुवातीच्या खेळीपासून योजनापूर्वक कसे खेळावे हे जाणून घेणे आवश्यक आहे. सुरुवातीच्या खेळ्याविषयीची माहिती पुढील प्रकरणात दिली आहे ती पाहावी.

(**आकृती ९९ वरील समस्या :** आकृती ९९ पाहा. काळ्याने वाटमारीने पांढरे प्यादे मारल्यास काळे प्यादे राजा पट्टीत पांढऱ्या राजाच्यापुढे आले असते. आणि काळ्याला त्या

प्याद्याचा वजीर करून डाव जिंकण्याची संधी गमवावी लागली असती. तेव्हा वाटमारीने पांढरे प्यादे न मरता काळे प्यादे वजीर पट्टीतच पुढे चालविल्यास त्या प्याद्याचा यशस्वी रीतीने वजीर केवळ दोन खेळीत करता येणे शक्य आहे; (कारण काळ्या राजाचा व ८ ह्या वजीरी करणाच्या बरोबर ताबा आहे.) आणि शेवटी काळ्याला डाव सहज जिंकता येतो.



६

आदिपर्व

सुरुवातीच्या चाली

बुद्धिबळाच्या डावाची आखणी आणि डावपेचांची विभागणी सर्वसाधारणपणे तीन भागात करतात. उदा०

(१) सुरुवातीच्या चाली – आदिपर्व – Opening

(२) मध्यंतरीच्या खेळ्या – मध्यपर्व – Middle game

(३) शेवटच्या खेळ्या – अंतिमपर्व – End game

वर उल्लेख केलेले भाग केवळ आपल्या इच्छेवरती अवलंबून असतात; कारण संपूर्ण डावाची विभागणी हवा-बंद डब्यासारखी अगदी काटेकोरपणे करता येत नाही. आणि समजा तशी विभागणी केल्यास नवोदित खेळाडूंना डाव समजावून घेण्यास त्रासदायक आणि अडचणीची ठरेल.

वास्तववादी दृष्टिकोणातून बुद्धिबळ खेळाकडे पाहिल्यास आपणास कळून येईल की "वस्तुतः बुद्धिबळाचा प्रत्येक डाव म्हणजे सुसंगत तर्कशास्त्राचा एकवटलेला भाव आहे."

सुरुवातीच्या चाली, मध्यंतरीच्या डाव–आखणीसाठी गुंतागुंतीच्या कल्पना विणीत असतात. मध्यपर्वामध्ये बरीच मोहोरी आणि प्यादी कार्यान्वित होतात, मारामारी करून डाव आटोक्यात आणतात; आणि डाव समाप्तीचा साचा तयार करतात. ह्या सर्व गोष्टी जाणून न घेता आणि पूर्वयोजना न करता केवळ दैवावर विसंबून जर नवोदित खेळाडू बुद्धिबळाचा डाव खेळला तर त्याचा पराभव सहज होऊ शकतो म्हणूनच डावाच्या अगदी सुरुवातीपासून योजनापूर्वक खेळी खेळाव्या लागतात. डाव चांगल्यारीतीने खेळण्यासाठी तुमच्या मनात विशिष्ट विचारप्रणाली आणि निश्चित हेतू आणि उद्दिष्ट असावे लागतात. कारण निर्हेतुक आणि निष्कारण चाली करून तुम्ही काहीच साधू शकणार नाही. तसेच चुकीचे उद्दिष्ट गाठण्यासाठी केलेल्या चाली तुम्हाला धोक्यात टाकतील.

अगदी सुरुवातीच्या चालींत मारामारी करून झटपट शह–मात करण्याचे उद्दिष्ट तुम्हाला गाठता येत नाही. यासाठी सुरुवातीच्या चालींतून कोणते मुख्य हेतु साधावयाचे असतात ह्याची माहिती पुढे दिली आहे.

डावाच्या सुरुवातीला दोही बाजूंचे बुद्धिबळ दल निष्क्रिय असल्याने बलहीन असते. तेव्हा त्यांना कार्यान्वित करण्यासाठी पुढे 'अ' 'ब' 'क' 'ड' मध्ये दिलेल्या गोष्टी सुरुवातीच्या चालींतून साधावयाच्या असतात :—

'अ' : 'वेळ फुकट न दवडता' आपल्या बुद्धिबळांना स्वगृहांतून बाहेर काढून,

'ब' : त्यांना 'सुस्थानांत' ठेवून,

'क' : 'डाव वाढ' साधणे; अशा गोष्टी मुख्यत्वेकरून सुरुवातीच्या चालींतून साधावयाच्या असतात आणि हे सर्व करत असताना,

'ड' : 'राजाच्या संरक्षणाच्या बाबीकडे'' केव्हाही दुर्लक्ष करून चालणार नाही.

'अ' : वेळ फुकट दवडणे म्हणजे काय ?

'वेळ' म्हणजे आपले उद्दिष्ट गाठण्यासाठी लागणाऱ्या चालींची संख्या होय. जी गोष्ट साधण्यासाठी केवळ एका चालीची आवश्यकता असते त्यासाठी जर दोन चाली विनाकारण केल्या तर वेळ (फुकट) दवडला असे म्हणतात. (आकृती १४८ ते आकृती १५१ पाहा.)

'वेळेचे तत्व' डावाच्या अगदी सुरुवातीच्या चालीपासून ते अगदी शेवटच्या खेळीपर्यंत काटेकोर रीतीने पाळावयास पाहिजे.

'ब' : 'सुस्थानात' म्हणजे काय ?

'डाववाढ' योग्य रीतीने साधण्यासाठी आपल्या बुद्धिबळांना अशा मोक्याच्या स्थानी हलवावयाचे असते की त्या (बुद्धिबळां)ना त्या स्थानांतून प्रतिस्पर्धी बुद्धिबळे सहजासहजी हकलून देऊ शकणार नाहीत. आणि त्याचप्रमाणे वेळप्रसंगी प्रतिस्पर्ध्याच्या मर्मस्थळांवर हल्ला करता येणे शक्य होते. मग अशी बुद्धिबळे सुस्थानांत आहेत असे म्हणतात. मोक्याची स्थाने ही बहुधा 'केंद्रस्थाने' असतात. (आकृती १४५ ते १४७ पाहा).

'क' : 'डाव वाढ' म्हणजे काय ?

सुरुवातीच्या चालींत, स्वगृहांतील बुद्धिबळे त्वरित बाहेर सुस्थानांत काढल्याने, त्या (बुद्धिबळां)च्या हालचालीस भरपूर वाव मिळतो त्यामुळे ती जास्त कार्यक्षम बनतात. जो खेळाडू सुरुवातीच्या चालींतून हे सारे यशस्वी रीतीने साधू शकतो त्याने 'डाववाढ' (Development) साधली आहे असे म्हणतात.

जो खेळाडू कमीत कमी खेळ्यांत (वेळात) डाववाढ पूर्ण करू शकतो तो प्रतिस्पर्ध्यापेक्षा डावावर लवकर पकड मिळवू शकतो. ह्या उलट जो खेळाडू सुरुवातीच्या चालींत वेळ फुकट दवडतो, त्याला बुद्धिबळांना स्वगृहांबाहेर काढण्याची योग्य संधी मिळत नाही; तेव्हा त्याची

बुद्धिबळे निष्क्रीय राहतात; एकूण त्याला डावबाढ नीट रीतीने साधता येत नाही. डाव बाढ करण्यामध्ये मागे पडल्याने त्याच्या ताब्यात प्रतिस्पर्ध्यापेक्षा कमी घरे राहतात त्याचप्रमाणे त्याची मोहोरी स्वगृहांबाहेर न आल्याने त्याची सर्व बाजूंनी कुचंबणा होते.

'ड' : "राजाचे संरक्षण" म्हणजे काय ? :

राजा त्याच्या स्वगृहात असतो, तेव्हा तो भेदनीय असतो, त्यामुळे त्याला धोका पोहोचण्याचा म्हणजे त्याच्यावर हल्ला होण्याचा संभव अधिक असतो. यासाठी त्याला सुरक्षित ठिकाणी — उदा० किल्लेकोटात ठेवणे, — हितकारक असते. किल्लेकोट केल्याशिवाय 'डाव बाढ' पूर्ण होत नाही. म्हणूनच सुरुवातीच्या चालींत योग्य समयी किल्लेकोट करणे ही एक आवश्यक बाब आहे. किल्लेकोटात राजाला ठेवून कोटाचा हत्ती केंद्रघरांना जोर देण्यासाठी उपयुक्त ठरतो. (आकृती १४०, १४१ पाहा).

आपणास माहीत आहे की 'विरोधी राजाला कचाट्यात पकडून त्यावर निर्णायक रीतीने मात करावयाची' हाच बुद्धिबळ खेळाचा एकमेव उद्देश असतो. परंतु हे उद्दिष्ट नीट रीतीने साधण्यासाठी, डावाची स्वानुकूल अशी उभारणी अगदी सुरुवातीच्या खेळीपासून वर 'अ' 'ब' 'घ' 'ड' मध्ये सांगितल्याप्रमाणे पद्धतशीरपणे करावयास हवी. जर योग्य रीतीने डावबाढ करता आली नाही तर तो डाव पत्त्यांच्या बंगल्यासारखा कसा कोलमडून पडतो ते पुढील दोन उदाहरणांवरून दिसून येईल.

उदा० पहिले : तडकाफडकी निकाल



आकृती १२७

उदा० दुसरे : डाव कोलमडून पडल्याचे प्रत्यक्षात घडलेले एक उदाहरण. (हा सामना शाळकरी मुलांमध्ये झाला होता.)



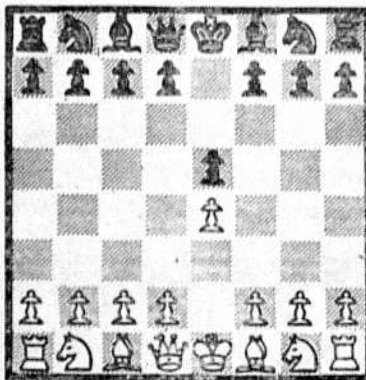
आकृती १२८

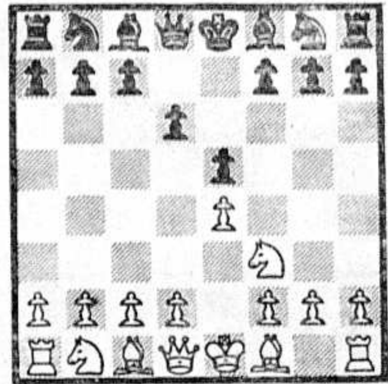
(१) प्या - रा ४, प्या - रा ४;
(२) उं - व उं ४, घो - व उं ३;
(३) व - रा ह ५, घो - रा उं ३??
(४) व × प्या शह मात
(आकृती १२७ पाहा).

(१) प्या - रा उं ४, प्या - रा ४;
(२) प्या - रा उं ५? प्या - व ४;
(३) प्या - रा घो ४?? व - ह ५ शह मात
(आकृती १२८ पाहा.)

अशा प्रकारचे एक उदा० प्रकरण चारमध्ये 'मूर्खांची मात' ह्याखाली आकृती ७९, ८० मध्ये दिले होते ते कृपया पाहावे.

वरील उदाहरणांवरून कळून येईल की सर्वसाधारण खेळाडूंच्या चुका होऊ शकतात, परंतु चांगल्या बुद्धिबळपटूंच्या खेळातही कशा चुका होतात याचे प्रत्यक्षात घडलेले एक उदाहरण पुढे दिले आहे. हा सामना इ. स. १८५८ साली झाला. एका बाजूला, ब्रुन्सवीकचा ड्यूक आणि ऐसॉर्डचा काउंट ह्या दोघा बुद्धिबळपटूंनी काळी बुद्धिबळे घेतली होती आणि त्यांच्या विरुद्ध बाजूला अमेरिकेचा इतिहासप्रसिद्ध कुशल बुद्धिबळपटू पॉल मॉर्फी होता. ह्या सामन्याचे प्रसंगोचित वर्णन आकृत्यांसह खाली दिले आहे.

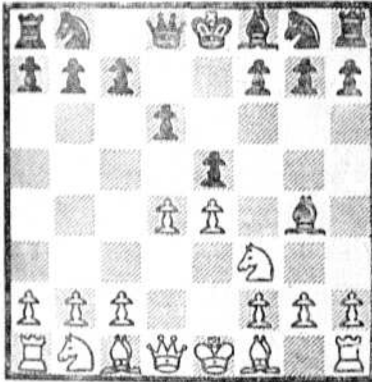

आकृती १२९


आकृती १३०

(१) प्या - रा ४, प्या - रा ४;
दोन्ही बाजूंनी रा. प्यादे चालवून डाव सुरू केला आहे. अशा रीतीने राजापुढील प्यादी केंद्रघरांमध्ये चालविल्याने ती (१) एकमेकांचे मार्ग रोखतात, (२) त्यांच्या मार्‍यातील 'व ५' आणि 'रा उं ५' ह्या

(२) घो - (रा) उं ३, प्या - व ३;
पांढऱ्याने सुरवातीला एक लहान मोहोरे (उदा० घोडे) बाहेर काढून डाव रचण्यास शुभारंभ केला आहे. परंतु काळ्याने सुरवातीलाच आणखी एक प्यादे पुढे चालवून (१) रा उंटाचा कर्णमार्ग तात्पुरता बंद

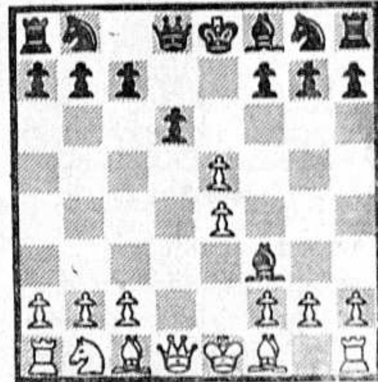
घरांवर मारक दृष्टी रोखून आहेत त्यामुळे (३) विरोधी बुद्धिबळांना त्या घरांत स्थिरावण्यास मज्जाव करतात; त्याचवेळी (४) उंटाचा कर्णमार्ग आणि (५) वजीराचा कर्णमार्ग मोकळा करतात.



आकृती १३१

(३) प्या–व ४, (व) उं–रा घो ५;
पांढऱ्याने वजीर–प्यादे दोन घरे पुढे सारून रा–४ मधील काळ्या प्याद्यावर, आपल्या घोड्यानिशी दुहेरी मारा चढवला आहे. काळ्या प्याद्याचा (व–प्या चा) एकेरी बचाव पाहून काळ्याने, उंटाने **पां.** घोड्यास खिळवून ठेवला आहे. (कारण घोडा काढल्यास, काळा उंट पांढरा वजीर मारू शकतो.) सर्वसाधारणपणे लांब पल्ल्याचा उंट बाहेर काढावयाच्या आधी उड्डाण चालीचा घोडा केंद्रघरांवर जरब बसवण्यासाठी बाहेर काढतात. येथे काळ्याने तसे न करता उंट बाहेर काढला आहे.

करून स्वबंधनकारक चाल केली आहे. तसेच (२) एखादे लहान मोहोरे बाहेर काढण्याची सुसंधी त्याने दवडली आहे. म्हणून काळ्याची '…, प्या – व ३;' ही चाल तितकीशी स्वागतार्ह नाही.

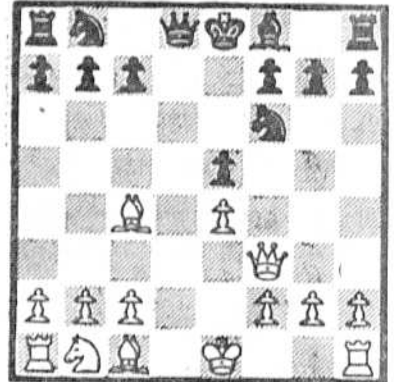


आकृती १३२

(४) (व) प्या × प्या, उं × घो;
पां. घोडा इरेस धरल्याने, व प्याचा एक जोर कमी होतो आणि काळ्या प्याद्याने व–प्यादे मारल्यास ते काळे प्यादे वजीराने घ्यावे लागते (आणि नंतर काळा उंट घोड्यास मारून पांढऱ्याची किल्लेकोटाची एक तटबंदी ढासळून टाकू शकतो वगैरे) म्हणून **पां.** ने रा–प्यादे मारले आहे. काळ्याने मात्र बाहेर काढलेला, सध्या सुस्थितीत असलेल्या उंटाने **पां.** घोडा मारण्याची अकाली घाई केली आहे. काळ्याने सुरवातीच्या चालींत तेच ते (उंटाचे) मोहोरे दोन वेळा हलवून वेळ फुकट दवडला आहे.



आकृती १३३



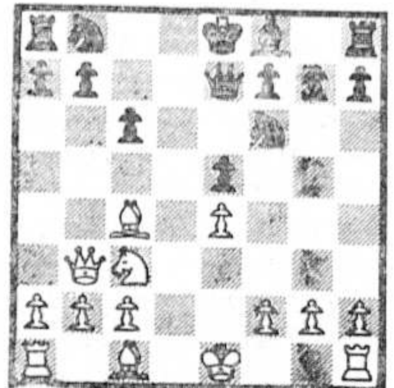
आकृती १३४

(५) व × उं, प्या × प्या;
काळ्या उंटाला वजीराने मारून पांढऱ्याने आपला वजीर निर्धास्तपणे बाहेर काढला आहे. म्हणजे **पां.** ने एक मोहोरे बाहेर काढले आहे ह्याउलट काळ्याचा बाहेर आलेला उंट मारला गेला आहे.

(६) उं – (व) उं ४, घो – (रा) उं ३;
पांढऱ्याने आपला उंट मध्यवर्ती स्थानात बाहेर काढून, रा उं ७ मधील काळ्या प्याद्यावर दुहेरी मारक दृष्टी रोखली आहे. काळ्याने उशीरा का होईना, रा – घोडा बाहेर काढून **पां.** रा–प्याद्यावर मारक दृष्टी रोखली आहे; आणि त्याचवेळी **पां.** वजीराची रा – उं. मधील काळ्या प्याद्यावरील मारक दृष्टीला अडथळा आणला आहे.



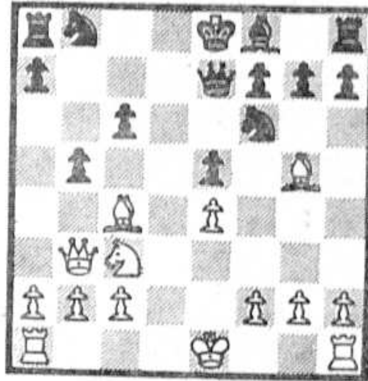
आकृती १३५



आकृती १३६

(७) व – (व) घो ३, व – रा २;
पांढऱ्याने वजीर आणि उंट एकाच कर्णात आणून–रा उं ७ मधील काळ्या प्याद्यावरील मारा परत दुपटीने वाढविला म्हणून काळ्याने वजीर बाहेर काढून त्या प्याद्याला दुसरा जोर दिला आहे.

(८) घो – व उं ३, प्या – (व) उं ३;
पांढऱ्याने घोडा बाहेर काढून, रा–प्याद्याला जोर केला आहे. अशा रीतीने आतापर्यंत पांढऱ्याने तीन मोहोरी बाहेर सुस्थानांत काढली आहेत; परंतु काळ्याने प्यादे चालवून मोहोरे बाहेर काढण्याची संधी घालविली आहे.



आकृती १३७

(९) (व) उं – रा घो ५, प्या – व घो ४;

आकृती १३७ पाहा : पांढऱ्याने दुसरा उंट स्वगृहातून बाहेर सुस्थानी काढून त्याचवेळी रा उं ६ मधील **का** घोड्यास इरेस धरला आहे. ह्याउलट काळ्याने, अगदी क्षुल्लक लाभ डोळ्यासमोर ठेवला आहे. सुरुवातीच्या चालींत प्यादी चालविण्याने त्याची फक्त दोनच मोहोरी बाहेर आली आहेत. परंतु पांढऱ्याने ह्याच वेळेमध्ये चार मोहोरी बाहेर काढून 'डावबाढ' चांगली केली आहे. आतापर्यंत केलेल्या चालींतील काही ठळक गोष्टी पुढे दिल्या आहेत :

(१) आतापर्यंत दोन्हीही बाजूच्या खेळींची संख्या सारखी आहे म्हणजे पांढऱ्याने आणि काळ्याने प्रत्येकी नऊ, नऊ खेळ्या पुऱ्या केल्या आहेत.

(२) **पां.** मोहोरी योग्य रीतीने बाहेर काढल्याने पांढऱ्याला 'डावबाढ' चांगली साधली आहे.

(३) पांढऱ्याला दोहोंपैकी कोणत्याही बाजूचा किल्लेकोट करण्याची मोकळीक मिळाली आहे.

(४) पांढरा सुसंघटितरीतीने मारामारी करण्यास सिद्ध झाला आहे. परंतु ह्याच्या उलट काळ्याची परिस्थिती आहे. उदा०

(१) काळी मोहोरी सुस्थापित झाली नाहीत आणि ती मारामारी करण्याच्या तयारीत नाहीत. (२) काही काळ्या मोहोऱ्यांनी त्यांची स्वगृहे सोडली नाहीत त्यामुळे (३) काळ्याला किल्लेकोट करणे सद्यपरिस्थितीत जमणार नाही. (४) काळ्याला 'डावबाढ' करणे बरोबर जमले नाही.

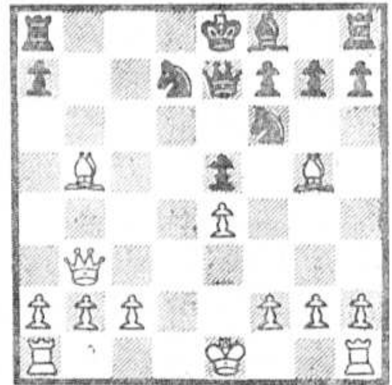
एकूण पांढऱ्या बुद्धीबळांनी केंद्रघरांवर दृढ ताबा मिळविला आहे, ह्या उलट काळ्याची स्थिती अनुकंपनीय आहे; कारण त्याने बाहेर काढलेली मोहोरी निष्क्रिय आहेत. उदा० बाहेर काढलेल्या काळ्या घोड्यास पांढऱ्या उंटाने खिळवून ठेवलेला आहे; आणि रा उं २ मधील प्याद्याचा बचाव करण्यामध्ये वजीरासारखे महान सामर्थ्यवान मोहोरे गुंतले आहे. ह्या गोष्टीवरून दिसून येते की डावबाढीच्या दृष्टीने काळा पांढऱ्याच्या खूपच मागे आहे. ह्या उलट चपल हालचाली करण्याच्या क्षमतेने आणि सुसंघटितरीत्या मारा करण्याच्या पात्रतेने पांढऱ्या बुद्धिबळांच्या ताब्यात जास्तीत जास्त घरे येतात, त्यामुळे पांढऱ्या मोहोऱ्यांना फायदेशीर हालचाली सहजरीतीने करण्यास चांगला वाव मिळू शकतो. ह्या सर्व गोष्टी जमेस धरता पांढरा आक्रमक पवित्रा घेऊ शकतो.



आकृती १३८

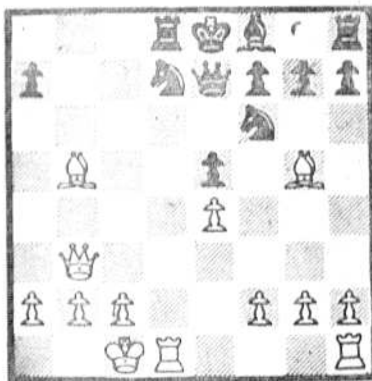
(१०) घो × (व घो) प्या, प्या × घो; पांढऱ्याने केवळ एका प्याद्याच्या मोबदल्यात आपला घोडा बळी दिला आहे;

हे आक्रमक बलिदान कशासाठी बरे?



आकृती १३९

(११) उं × प्या शह, (व) घो – व २; पां. उंटाने दुसरे प्यादे मारून काळ्या राजावर शहात्मक हल्ला चढविला आहे. काळ्याने घोडा (ढालीसारखा) मध्ये घालून शहाचे निवारण केले आहे.

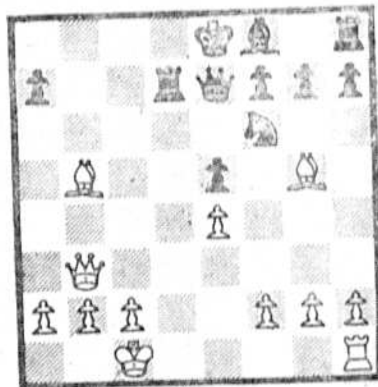


डी

आकृती १४०

(१२) ०-०-०, (व) ह - व १;

पांढऱ्याने वजीराच्या बाजूचा किल्लेकोट करून मधल्या मोकळ्या पट्टीवर, आपला हत्ती एकाच खेळीत आणण्याची किमया करून त्याचवेळी शहनिवारक काळ्या घोड्यावर दुसरा मारा जारी केला आहे, तेव्हा घोड्याला जोर देण्यासाठी काळा हत्ती व १ मध्ये आणला आहे.



डी

आकृती १४१

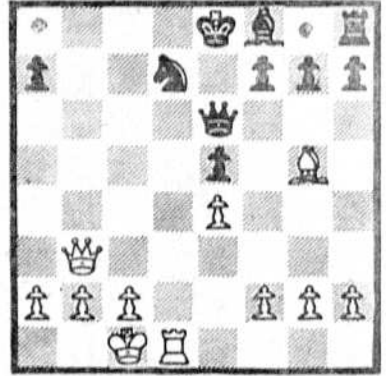
(१३) ह × घो, ह × ह;

हत्तीने घोडा मारून, पांढऱ्याने उंटाने काट-शह देण्याची तयारी केली आहे. काळ्याने तसा शह बसू नये म्हणून हत्तीने हत्ती मारला आहे.

पांढऱ्याने स्थितिजन्य लाभ टिकविण्यासाठी आणि डावावर वर्चस्व राखण्यासाठी लहान -घोड्यासाठी आपल्या हत्तीसारखे मोठे बुद्धिबळ खर्ची घातले आहे. तेव्हा ही समयोचित अशी एक उत्कृष्ट खेळी आहे.



आकृती १४२



आकृती १४३

(१४) (रा) ह - व १, व - रा ३;
पांढऱ्याने आपला हत्ती, मोकळ्या पट्टीत आणून, उंटाने इरेस धरलेल्या हत्तीवर आणखी एक मारा चढविला आहे. काळ्याने मात्र वजीरा वजीरी करण्याच्या ईर्षेने त्याचा वजीर पांढऱ्या रंगाच्या कर्णघरात चालवून रा उं ३ मधील इरेस धरलेल्या घोड्यास खेळण्याची सवड दिली आहे.

(१५) उं×ह शह, घो×उं;
ह्या मारामारीच्या मालिकेतून एक गोष्ट ठळकपणे दिसून येते की, पांढऱ्या मोहोऱ्यांपेक्षा, एक काळे मोहोरे (उदा० घोड्याचे) अधिक असूनसुद्धा काळा राजा हालचाल करण्यास असमर्थ आहे, तसेच त्याचा एकुलता एक हत्ती स्वगृहात तसाच पडून आहे. ह्याच्या उलट पांढरी मोहोरी कार्यक्षम असल्याने पांढऱ्याची स्थिती उत्तम दिसते.

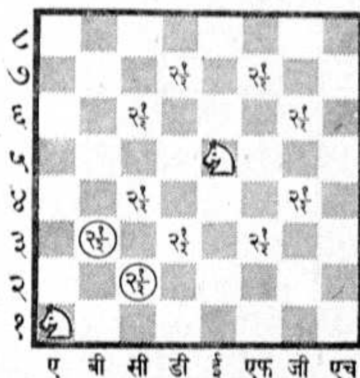
आकृती १४३ मधील परिस्थितीत पांढरा काळ्यावर कशी मात करू शकेल बरे ? हे तुम्ही शोधून काढा. (हे शोधून काढण्यासाठी तुम्हाला एक डावपेच सांगतो. वजीराचे बलीदान करून पांढऱ्याला मात करिता येते का ते पाहा, आणि हे तुम्हाला जमले नाहीतर, ह्या समस्येचे उत्तर प्रकरणाशेवटी दिले आहे ते पाहावे.)

ह्या डावावरून एक गोष्ट स्पष्ट होते की, पॉल मॉर्फीने प्रथमपासून केन्द्रघरावर ताबा मिळविण्याची धडपड केली आहे, आणि त्यात तो यशस्वी झाला आहे.

केंद्रस्थानांच्या आसपास मोहोऱ्यांना योग्य ती व्यूहरचना करण्यात त्वरित यश मिळाल्यास स्वसंरक्षणाची किंवा प्रतिस्पर्ध्यावर हल्ला करण्याची संधी सहजगत्या मिळू शकते. परंतु ह्याउलट मोहोरी जर, पटाच्या कडेच्या पट्टीमध्ये किंवा एखाद्या कोपऱ्यातील घरात जाऊन बसली की त्यांना अशा तऱ्हेची संधी कदापी मिळणार नाही.

आता केंद्रस्थाने किंवा केंद्रघरे म्हणजे काय हे आपण पुढील आकृत्यांवरून जाणून घेऊ.

आपल्या निदर्शनास पुढील एक गोष्ट प्रामुख्याने आणावयाची आहे की, 'मोहोऱ्याच्या ताब्यात (म्हणजे पल्ल्यात) जास्तीत जास्त घरे येतात तेव्हा त्याच्या हालचाली आपणास हव्या तशा सहज करता येतात.' यासाठी मोकळ्या पटावरील, नेमक्या कोणत्या घरात मोहोरे ठेवले असता, त्या (मोहोऱ्या)च्या पल्ल्यात जास्तीत जास्त घरे येतील हे आपण प्रत्यक्ष पाहू या. प्रथम आपण मोकळ्या पटावर, वेगवेगळ्या घरात घोडा ठेवून, त्याच्या पल्ल्यात कशी कमी-जास्त घरे येतात ते पाहू :— (आकृती १४४ पाहा).



आकृती १४४

घोडा जर 'ए १' ह्या घरात ठेवला तर त्याच्या पल्ल्यात, बी ३ आणि सी २ (२$\frac{१}{२}$) ह्या खुणांनी दाखविलेली दोनघरे येतात. घोडा जर बी १ ह्या घरात ठेवला तर त्याच्या पल्ल्यात, ए ३, सी ३ आणि डी २ अशी तीन घरे येतात. घोडा जर बी २ ह्या घरात ठेवला तर त्याच्या पल्ल्यात, ए ४, सी ४, डी ३, आणि डी १ अशी चार घरे येतात. घोडा जर सी ३ ह्या घरात ठेवला तर त्याच्या पल्ल्यात ए २, ए ४, बी १, बी ५, डी ५, डी १, ई २ आणि ई ४ अशी एकूण आठ घरे येतात. त्याचप्रमाणे डी ४ घरात घोडा असेल तर त्याच्या पल्ल्यात आठ घरे येतील. आकृती १४४ मध्ये घोडा ई ५ ह्या केंद्रघरामध्ये असताना त्याचा पल्ला २$\frac{१}{२}$ ह्या आकड्यांनी दाखविलेल्या आठ घरांवर कसा पोहोचतो हे दाखविले आहे.

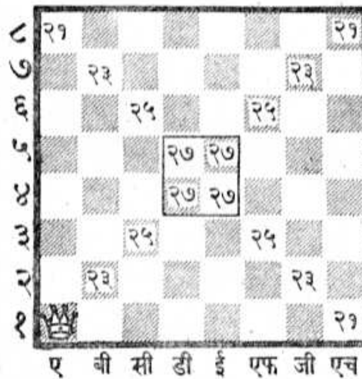
वरील वस्तुस्थितिनिदर्शक गोष्टींवरून कळून येईल की घोड्याचा पल्ला कमीत कमी दोन घरांपासून जास्तीत जास्त आठ घरापर्यंत पोहोचू शकतो, आणि पटाच्या अगदी कोपऱ्यातील घरापेक्षा, मध्यवर्ती घरात, किंवा त्याहीपेक्षा केन्द्रघरात जर घोडा असेल तर त्याचा पल्ला वाढत वाढत जातो.

आता आपण, मोकळ्या पटावर, वेगवेगळ्या घरात 'म हा न' सामर्थ्यवान वजीर ठेवून, त्याच्या पल्ल्यात कशी कमी जास्त घरे येतात ते पाहू. आकृती १४५ पाहा.

आपण मागे प्रकरण २ मध्ये पाहिले आहे की वजीर म्हणजे हत्तीची अधिक तो ज्या रंगाच्या घरात आहे त्या कर्णातील उंटाची मिळून होणारी संयुक्त चाल, गती आणि पल्ला होय.

वजीराची चाल, गती आणि पल्ला = { हत्तीची (म+हा) चाल गती आणि पल्ला + उंटाची 'न' चाल, गती आणि पल्ला }

आता आपण वजिर पुढे दिल्याप्रमाणे निरनिराळ्या घरात ठेवून त्याचा पल्ला अजमावून पाहू. आकृती १४५ पाहा.



आकृती १४५

(व) **वजीर** जर 'ए १' ह्या घरात असेल तर त्याच्या पल्ल्यात एकूण २१ घरे येतात. उदा० :—

हत्तीच्या 'म' चालीने रांकेतील ७ घरे वजीराच्या पल्ल्यात येतात,
+ हत्तीच्या 'हा' चालीने पट्टीतील ७ घरे वजीराच्या पल्ल्यात येतात,
काळ्या कर्णातील उंटाच्या } 'न' चालीने ए१–एच८ ह्या कर्णातील } ७ घरे वजीराच्या पल्ल्यात येतात;

अशी एकूण २१ घरे वजीराच्या पल्ल्यात येतात.

(र) आता वजीर जर 'बी२' ह्या घरात असेल तर त्याच्या पल्ल्यात एकूण २३ घरे येतात. उदा०

हत्तीच्या म + हा चालीने एकूण १४ घरे वजीराच्या पल्ल्यात येतात,
+ उंटाच्या न चालीने { + ए१–एच८ कर्णातील ७ घरे वजीराच्या पल्ल्यात येतात.
+ सी१–ए ३ कर्णातील २ घरे वजीराच्या पल्ल्यात येतात;

अशी एकूण २३ घरे वजीराच्या पल्ल्यात येतात,

(च) आता वजीर जर सी ३ ह्या घरात असेल तर त्याच्या पल्ल्यात एकूण २५ घरे येतात, उदा०

हत्तीच्या म + हा चालीने एकूण १४ घरे वजीराच्या पल्ल्यात येतात,
+ उंटाच्या न चालीने { + ए१ – एच ८ कर्णातील ७ घरे वजीराच्या पल्ल्यात येतात
+ ई १ – ए ५ कर्णातील ४ घरे वजीराच्या पल्ल्यात येतात;

अशी एकूण २५ घरे वजीराच्या पल्ल्यात येतात.

(छ) आता वजीर जर 'डी ४' ह्या घरात असेल तर त्याच्या पल्ल्यात एकूण २७ घरे येतात. उदा०

हत्तीच्या म + हा चालीने एकूण १४ घरे वजीराच्या पल्ल्यात येतात,
+ उंटाच्या न चालीने { +ए १ – एच ८ कर्णातील ७ घरे वजीराच्या पल्ल्यात येतात,
+जी १ – ए ७ कर्णातील ६ घरे वजीराच्या पल्ल्यात येतात;

अशी एकूण २७ घरे वजीराच्या पल्ल्यात येतात.

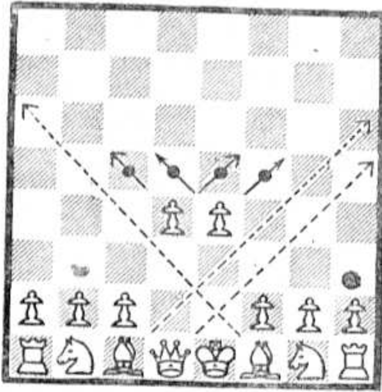
ह्याचप्रमाणे **वजीर** जर डी ५ किंवा ई ४, ई ५ मध्ये असेल तर त्याच्या पल्ल्यात एकूण २७ घरे येतात.

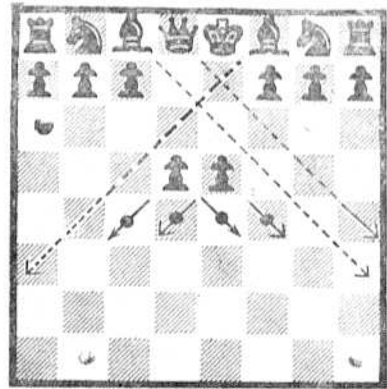
उपरीनिर्दिष्ट '**घ**' '**र**' '**च**' '**छ**' मधील वस्तुस्थितीनिदर्शक गोष्टी पांढऱ्या रंगाच्या (कर्ण) घरातील वजीरालासुद्धा लागू पडतात हे निराळे सांगावयास नको.

आपण वर पाहिले आहे की, वजीर जर डी ४ किंवा ई ५ ह्या घरात असेल तर त्याच्या पल्ल्यात एकूण २७ घरे येतात; त्याचप्रमाणे वजीर जर ई ४, किंवा डी ५, ह्या घरात असेल तर त्याच्या पल्ल्यात एकूण २७ घरे येतात. डी ४, डी ५, ई ४ आणि ई ५ ही केन्द्रघरे आकृती १४५ मध्ये जाड चौकटीत दाखविली आहेत. ह्या केन्द्रघरांपैकी कोणत्याही एका केन्द्र घरात जर वजीर असेल तर त्याच्या पल्ल्यात एकूण २७ घरे येतात. वजीराच्या पल्ल्यात २७ घरे येतात ह्याचा वस्तुतः खेळात उपयोग म्हणजे सहज हालचाली करता येण्याजोगी २७ पर्यायी घरे वजीराच्या वाट्याला येतात. वरील सर्व गोष्टींवरून आणखी एक गोष्ट स्पष्ट होते की, पटाच्या कडेच्या घरापासून वजीर (किंवा उंट) जसजसा केन्द्र घरांकडे जातो तसतसे त्याला हलता येईल अशा पर्यायी घरांची संख्या वाढत जाते. यासाठी प्रत्येक बुद्धिबळपटू आपल्या

मोहोऱ्यांना पटावरील केन्द्रघरे मिळवून देऊन त्याचवेळी प्रतिस्पर्धी मोहोऱ्यांना त्या केन्द्र घरापासून दूर ठेवण्याचा सतत प्रयत्न करत असतो.

डावबाढीमध्ये मोहोऱ्यांना केंद्र घरातील स्थान मिळवून देण्यात प्याद्यांची उपयुक्तता केव्हाही विसरून चालणार नाही. कारण प्रतिस्पर्धी मोहोऱ्यांना केंद्रघरांपासून दूर ठेवण्याची महत्त्वाची कामगिरी प्यादी चोखरीतीने करू शकतात. यावरून दिसून येईल की केंद्रघरांतील प्याद्यांवर खूपच महत्त्वाची आणि जबाबदारीची कामगिरी बजवावयाची असते. उदा० आकृती १४६ आणि आकृती १४७ पाहा.


आकृती १४६


आकृती १४७

आकृती १४६ आणि १४७ वरून दिसून येईल की राजा आणि वजीरापुढील प्याद्यांची जोडी व उं ५, व ५, रा ५, आणि रा उं ५ ह्या घरांवरती मारकदृष्टी ठेवून त्याशिवाय रा–उंट आणि व–उंटाचे कर्णमार्ग मोकळे करून त्याशिवाय वजीराचा एक कर्णमार्ग मोकळा झाल्याने ह्या सर्व मोहोऱ्यांची मारक दृष्टी व उं ४, रा उं ४, रा घो ४, ह्या मध्यवर्ती घरां-शिवाय त्यापुढील पाचव्या व सहाव्या रांकेतील (कर्ण) घरांवरती मारक दृष्टी राहाते. ह्यावरून कळून येईल की जो खेळाडू सुरुवातीच्या चालींत राजा आणि वजीरापुढील प्यादी यशस्वीरीतीने पुढे चालवू शकतो तो केंद्रघरांवरती योग्य रीतीने ताबा ठेवू शकतो.

आकृती १४६ आणि १४७ वरून आणखी एक गोष्ट निदर्शनास येते की :– मोहोऱ्यांना हलता येतील अशा घरांची संख्या वाढली म्हणजे त्यांचे सामर्थ्यही त्या प्रमाणात वाढते. ह्या वस्तुस्थिती निदर्शक गोष्टीचा उपयोग डावाच्या प्रत्येक स्तरात प्रत्ययास येईल. उदा० आकृती १४६, १४७ मधील स्वगृहांतील (म्हणजे ए १, ए ८, एच १, एच ८ मधील) हत्तींचे सामर्थ्य शून्य आहे कारण त्यांना हालचाल करता येत नाही. परंतु आकृती १४०, १४२ किंवा १४३ मधील डी १ ह्या घरांतील हत्तीचे सामर्थ्य वृद्धिंगत झाल्याचे आढळून येईल. यावरून आणखी

एक गोष्ट उघड होते की मोहोऱ्यांना सहजसुलभ हालचाल करणे शक्य झाले म्हणजे योग्य वेळी मोक्याच्या घरात जाऊन प्रतिस्पर्धावर हल्ला करता येणे सहज शक्य होते.

आणखी एक गोष्ट प्रकर्षाने दिसून येते की केंद्रघरांच्या राजमार्गावरूनच मोहोरी प्रतिपक्षावर हल्ला चढवितात; आणि प्रतिस्पर्ध्याने जर का अशा चढाईखोर मोहोऱ्यांना विना अडथळा केंद्रस्थानात बसू दिले तर डावाचा समतोल नाहीसा होऊन त्या (प्रतिस्पर्धा) ला बचावात्मक फळी उभारण्याची संधी मिळण्यापूर्वीच त्याचा डाव कोलमडतो. केन्द्रघराचे हे राजमार्ग म्हणजे मर्मस्थानेच होत आणि चांगले बुद्धिबळपटू ते सुरक्षित ठेवण्याची दक्षता अगदी सुरुवातीच्या चालीपासून घेतात.

सर्वसाधारणपणे पांढऱ्याला एकूण १८ प्रकारच्या सुरुवातीच्या चाली करण्याची संधी लाभते. परंतु ह्या सर्वांमध्ये ज्या चालींनी केन्द्रघरांवर प्रभुत्व मिळविता येते त्या चाली अत्यंत महत्त्वाच्या आहेत. उदा०

(१) प्या – रा ४, ...; किंवा
(१) प्या – व ४, ...; किंवा
(१) प्या – व उं ४, ...; किंवा
(१) प्या – रा उं ४, ...;
} ह्या होत. ह्यानंतर

(१) घो – रा उं ३, ...; ही चाल बरी आहे.

ह्या सगळ्या चालींमध्ये पहिल्या दोन चाली अत्यंत लोकप्रिय आहेत कारण त्या एकाच वेळी केन्द्रघरांचा ताबा मिळवून त्याच वेळी उंटांचा मार्गही मोकळा करतात. ह्या पहिल्या चालीनंतर पांढऱ्याने केवळ प्याद्यांच्या उनाड चाली न करता आपली मोहोरी सुस्थानांत आणणे उचित ठरते. वर पांढऱ्याबद्दल जे सांगितले आहे ते सारे काळ्यालाही लागू पडते हे निराळे सांगावयास नको.

(१) प्या – रा ४, ...; आणि **(१) प्या – व ४, ...;** ह्या चाली सरळ केन्द्रघरात जातात येवढेच नाही तर त्याचे पुढील कर्णघरांवर मारक नजर रोखून विरोधी प्याद्यांच्या मार्गात आल्याने त्यांची आगेकूच रोखतात.

यासाठी पांढऱ्याला शक्य झाल्यास वरील दोन्हीही प्याद्यांच्या चाली सुरक्षितपणे करता आल्यास फायदेशीर असते. कारण त्यामुळे त्याला त्वरित डाववाढ साधणे शक्य होते. पांढऱ्याची पुढे सरसावणारी अशा प्रकारची डाववाढ वेळीच रोखण्यासाठी, काळ्याला सर्व शक्ती पणाला लावणे भाग पडते. ह्यासाठी काळ्यानेही काही केंद्रघरांवर ताबा मिळवावा लागतो, किंवा तसा ताबा पुढे मिळविण्याची तजवीज करून ठेवावी लागते. ह्या सर्व गोष्टींतून एकच निष्कर्ष निघतो तो म्हणजे "केंद्र घरांवरील ताबा होय." कारण

**"जो केंद्रघरांवर ताबा मिळवू शकतो,
तो डावावर वर्चस्व मिळवू शकतो"**

खेळावयाची दुसरी पाळी काळ्यावर येत असल्याने त्याला सुरुवातीला गैरसोय सहन करावी लागते. ह्याउलट पांढऱ्याला त्याचा हेतू साध्य करण्यासाठी प्रथमपासून उत्तम संधी लाभते; त्यामुळे तो सुरुवातीचे प्राधान्य काही काळ टिकवू शकतो. ह्या सर्व घडामोडी निरनिराळ्या प्रकारच्या सुरुवातीच्या चालींतून कशा घडतात हे पाहू.

" सुरुवातीच्या चालींचे प्रकार "

डावाच्या सुरुवातीच्या मांडणीवरून एक गोष्ट लक्षात येईल की, डावाची सुरुवात मोहोऱ्यां-पुढील प्यादी किंवा उड्डाणचालीचे घोडे करू शकतात. ह्यामधून सुरुवातीच्या चालींचे निरनिराळे प्रकार उद्भवतात आणि सोयीसाठी त्यांचे वर्गीकरण वेगवेगळ्या गटांत करतात. ह्या वेगवेगळ्या गटांची नावेही निरनिराळी आहेत. उदा०

(१) काही गटांची नावे त्यांच्या शोधकांच्या नावांवरून पडली आहेत. उदा० 'रूयलेपेझ' 'अलेखिनचा बचाव', 'निमझोविझची' सुरुवात वगैरे. (२) काही नावे त्यांच्या मूळ उगमस्थानांवरून पडली आहेत उदा० 'भारतीय बचाव', 'फ्रेंच बचाव', 'इंग्लिश सुरुवात' 'सिसिलियन बचाव', वगैरे. (३) काही नावे ज्या प्याद्याने किंवा ज्या मोहोऱ्याने सुरुवात करतात त्याचे नाव त्या गटाला देतात. उदा० 'वजीर प्याद्याची' सुरुवात, 'दोन घोड्यांचा बचाव' वगैरे.

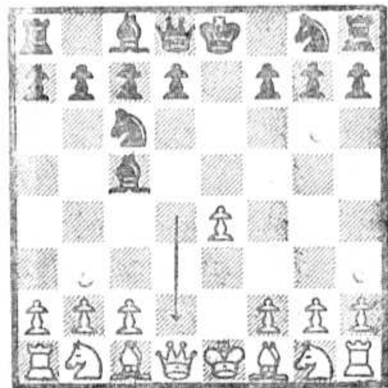
पुढे 'सु' 'रु' 'वा' 'त' ह्याखाली काही खास गटांमधील, महत्त्वाच्या सुरुवातीच्या चालींची माहिती, सटीप आणि आकृत्यांसह दिली आहे ती पहावी.

(सु) दुहेरी राजा – प्याद्यांची सुरुवात :–

(१) केंद्रडाव :–



आकृती १४८
काळ्याची खेळी आहे



आकृती १४९
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(१) प्या – रा ४, प्या – रा ४;
(२) प्या – व ४, प्या × प्या;
(३) व × प्या, . . . ;
(आकृती १४८ पहा)

(३) . . ., घो – व उं ३
(४) व – व १, उं – (व) उं ४;
(आकृती १४९ पहा)

पांढऱ्याची ही सुरुवात तितकीशी चांगली नाही; त्याची कारणे पुढे दिली आहेत. पांढऱ्याने,

(क) सुरुवातीला प्याद्यांच्या चाली केल्या आहेत; त्यामुळे

(ख) त्याला डावबाढीसाठी मोहोरी बाहेर काढता आली नाहीत,

(ग) त्याने सुरुवातीच्या चालीतच वजीरासारखे '**म हा न**' सामर्थ्यवान मोहोरे बाहेर काढले आहे, त्यामुळे

(घ) बाहेर पडलेल्या **पां.** वजीरावर दबाव आणण्यासाठी काळा वजीर-घोडा बाहेर काढण्याची संधी काळ्याला आयती मिळते. उदा० " (३) . . ., घो – (व) उं ३; " ही खेळी करून काळ्याला आपले एक मोहोरे डाव वाढीसाठी बाहेर काढण्याची संधी सहज मिळते. आणि त्याच वेळी

(च) हा काळा घोडा **पां.** वजीरावर हल्ला करत असल्याने त्याचा बचाव करण्यासाठी, पांढऱ्याला तो वजीरच हलविणे भाग पडते तेव्हा

(छ) पांढऱ्याचे तेच, ते मोहोरे सुरुवातीच्या खेळ्यांमध्ये दोनदा हलविले जाते. कारण **पां.** ला (४) व – व १, . . . ; ही खेळी करणे भाग पडते आणि

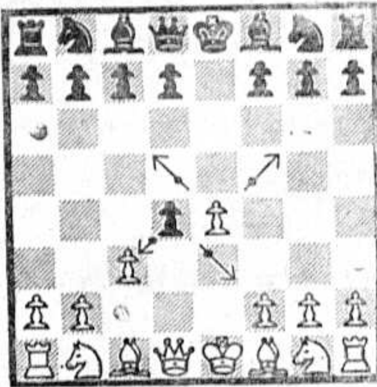
(ज) पांढऱ्याने खेळी क्र. २ आणि ४, ह्या दोन उनाड चाली केल्यामुळे, काळ्याला 'वेळेचा फायदा' आपोआप मिळतो. आणि मग

(झ) काळ्याला दुसरे एक मोहोरे बाहेर काढण्याची संधी सहज मिळते. उदा०

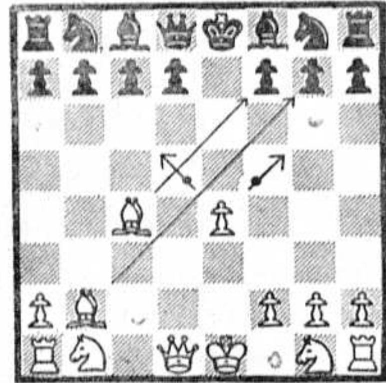
(४) . . ., उं – (व) उं ४;

अशा रीतीने काळ्याची दोन मोहोरी सुस्थानात बाहेर आली आहेत आणि त्यांच्या मान्यात दोन केंद्र घरे आणि इतर घरे येतात; थोडक्यात काळ्याच्या सुरूवातीच्या सर्व चाली डाववाढी-साठी पोषक आहेत परंतु पांढऱ्याच्या सुरुवातीच्या चाली आत्मघातकी ठरतात.

(२) डॅनीशचे आमीष (Gambit)



आकृती १५०
काळ्याची खेळी आहे



आकृती १५१
काळ्याची खेळी आहे.

(१) प्या - रा ४, प्या - रा ४;
(२) प्या - व ४, प्या × प्या;
(३) प्या - (व) उं ३, ... ;
(आकृती १५० पाहा)

(३) ..., प्या × प्या;
(४) उं - (व) उं ४, प्या × प्या;
(५) उं × प्या, ... ;
(आकृती १५१ पहा).

प्याद्याचे हे एक आमीष आहे. 'आमीष' हा शब्द इटाली भाषेतील 'Gambit' ह्या शब्दाकरता वापरला आहे. गॅम्बीट म्हणजे आमीष – ही जोखीम पत्करून केलेली वैशिष्ट्यपूर्ण अशी सुरुवातीची चाल आहे, ह्यामध्ये खेळाडू जोखीम पत्करून प्रसंगी एखाद दुसऱ्या बुद्धिबळाचा आमीष रूपाने बळी देतो आणि त्याच्या बदल्यात अनुकूल डावबाढ साधण्यासाठी पुढाकार किंवा इतर स्थितिजन्य लाभ मिळवू शकतो. थोडक्यात आमीष (Gambit) म्हणजे "स्थानाकूल डाव वाढ साधण्यासाठी, एखाद्या बुद्धिबळाचे (साधारणपणे प्याद्याचे) आमीष दाखविणे होय"

वरील आकृती १५० मध्ये : आमीष रूपाने दिलेल्या पांढऱ्या 'व' प्याद्याचा बळी काळ्याने नुकताच (म्हणजे २ ..., प्या × प्या खेळीने) घेतला आहे. ह्याशिवाय पांढऱ्याने दुसरे एक प्यादे – (व) उं ३ मध्ये चालवून आणखी एक आमीष काळ्याला दाखविले आहे. आणि ह्या आमीषाचा स्वीकार काळा करील असा अंदाज पांढऱ्याने केला आहे. कारण काळ्याने जर का (३) ..., प्या × प्या; ही चाल करून आमीष स्वीकारले तर पांढरा (४) उं – (व) उं ४, ... ; ही खेळी करून आपला एक उंट केंद्रात बाहेर सुस्थानी काढू

शकतो आणि वर फुकटात मिळालेले आमीष गिळंकृत करणारा काळा आणखी एक आमीष स्वीकारतो. उदा०

(४) ..., प्या × प्या; ह्याला उत्तर म्हणून पांढरा मग

(५) उं × ... प्या; ही खेळी करून आपला दुसरा उंट मारगिरी करण्यासाठी सुस्थानात बाहेर काढतो (आकृती १५१ पहा).

ह्या सर्व पाच खेळ्यांची गोळा बेरीज केल्यास आपणास पुढील गोष्टी दिसून येतील :–

पांढऱ्याने तीन प्याद्यांचे आमीषरूपाने बळिदान करून त्याच्या बदल्यात पुढील गोष्टी साधल्या आहेत—

(क) सुरुवातीच्या चालींत दोन मोहोरी समर्थपणे बाहेर काढून, त्याने

(ख) चांगली डावबाढ साधली आहे.

(ग) एक पां. प्यादे सुरुवातीपासूनच केन्द्र घरात काढले आहे; ह्या उलट काळ्याची कृती आहे; कारण काळ्याने पुढील चुका केल्या आहेत. उदा०

(च) बाहेर काढलेल्या प्याद्याने मारामारी केली आहे; आणि

(छ) सुरुवातीला त्याने प्याद्याच्या चाली केल्या आहेत; त्यामुळे

(ज) त्याला आपली मोहोरी बाहेर काढता आली नाहीत – तसेच

(झ) बाहेर काढलेले प्यादेसुद्धा शेवटी मारले जाते; त्यामुळे

(ट) त्याला एकही मोहोरे किंवा प्यादे बाहेर काढण्याचे भाग्य लाभले नाही.

(ठ) त्याला डावबाढ करता आली नाही.

(ड) आमीषरूपी पां. प्यादी फुकटात मारण्याच्या नादात बाहेर काढलेले रा–प्यादेच दोन तीनदा हलविण्यात, काळ्याने ' वेळ फुकट दडवला ' आहे.

(ढ) ह्याचा चौपट फायदा पांढऱ्याने घेतला आहे.

थोडक्यात सांगावयाचे म्हणजे, काळ्याने तीन प्याद्यांचे आमीष स्वीकारले आणि त्यापोटी बाहेर काढले गेलेल्या पांढऱ्या उंटांच्या जोडगोळीच्या प्रखर हल्ल्याचे आव्हानही काळ्याला स्वीकारणे भाग पडते.

(३) इव्हॅनचे आमीष

(१) प्या – रा ४, प्या – रा ४;

(२) घो – (रा) उं ३, घो – (व) उं ३;

(३) उं – उं ४, उं – उं ४;
(४) प्या – (व) घो ४, ...; (आकृती १५२ पाहा.)

प्याद्याचे आमीष पांढऱ्याने दाखविले आहे, आणि असा अंदाज बांधला आहे की जर काळ्याने ते आमीष स्वीकारले उदा०



आकृती १५२
काळ्याची खेळी आहे

(४) ..., उं × (घो) प्या; तर तो पुढीलप्रमाणे पाचवी आणि सहावी
(५) प्या – उ ३, ...; } खेळी करू शकतो.
(६) प्या – व ४, ...; } आणि अशा रीतीने तो वजीरापुढील प्यादे

निर्धोकपणे पुढे सारू शकतो, आणि प्याद्यांच्या साहाय्याने केन्द्रघरांभोवती दृढ ताबा मिळवून डावबाद साधू शकतो. तसेच संभाव्य हल्ला चढविण्याची पूर्व तयारी करू शकतो. आणि धडाकेबाज खेळ होऊ शकतो त्यामुळे असा डाव खूप रंगतो.

परंतु अननुभवी खेळाडूंना हे सारे जमणार नाही तेव्हा नवोदित खेळाडूंनी शक्यतो "(४) ..., उ – घो ३;" ही खेळी करून प्याद्याच्या अमीषाचा स्वीकार करू नये. अशा प्रकारचा धोपटमार्ग स्वीकारल्यास काळ्याला त्वरित धोका पोहोचत नाही. परंतु डाव लांचतो.

(४) चार घोड्यांचा डाव :



आकृती १५३
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(१) प्या – रा ४, प्या – रा ४;

(२) घो (रा) उं ३, घो – (ब) उं ३

(३) घो – उं ३, घो – उं ३; (आकृती १५३ पाहा).

आकृती १५३ मधील स्थिती पुढील खेळ्यातून आणता येते. उदा०

(अ) (२) घो – (रा) उं ३, घो – (रा) उं ३;
(३) घो – उं ३, घो – उं ३; किंवा

(ब) (२) घो – (ब) उं ३, घो – (ब) उं ३;
(३) घो – उं ३, घो – उं ३;

अशा प्रकारची सुरुवात जरी सुरक्षित असली तरी त्यामध्ये जिवंतपणा भासत नाही. कारण दोन्ही बाजूंना समान स्थिती प्राप्त होते त्यामुळे डावामध्ये तडफ उत्पन्न होत नाही. परंतु धोका नसल्याने, नवोदित खेळाडूंनी अशा प्रकारच्या सुरुवातीच्या चाली करावयास हरकत नाही.

(५) ग्युको पियानो



आकृती १५४

पांढऱ्याची खेळी आहे.

(१) प्या – रा ४, प्या – रा ४;

(२) घो – (रा) उं ३, घो – (व) उं ३;

(३) उं – उं ४, उं – उं ४; (आकृती १५४ पहा)

आणि ह्यापुढे पांढऱ्याने जर का

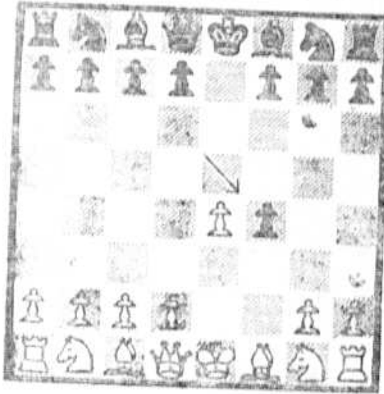
(अ) (४) प्या – व ३,...; } असा धोपटमार्ग
(५) घो – उं ३,...; } स्वीकारला तर

डावाला सौम्य स्वरूप प्राप्त होते. परंतु पांढऱ्याने जर का :

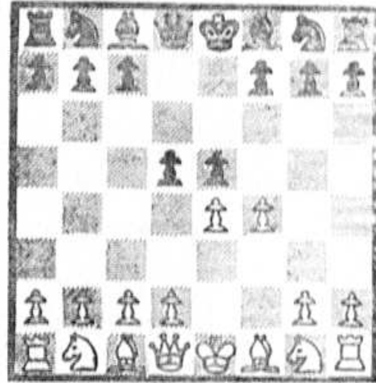
(ब) (४) प्या – उं ३, ... ; ही खेळी करून,
नंतर केंद्रवरांवर ताबा मिळविण्यासाठी,

(५) प्या – व ४, ... ; अशी खेळी करून वजीर प्यादे पुढे सरकविल्यास त्याला केंद्रवरांवर योजनापूर्वक दबाव आणता येतो, आणि ह्या हालचाली यशस्वी रीतीने केल्यास त्याच्या दोन प्याद्या केंद्रामध्ये राहतात आणि मग त्याला योग्य ती डाववाढ, करता येते.

(६) राजाचे आमीष



आकृती १५५
पांढऱ्याची खेळी आहे.



आकृती १५६
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(१) प्या - रा ४, प्या - रा ४;
(२) प्या (रा) उं ४, प्या × प्या ;

किंवा (२) . . . , प्या - व ४;
ह्याला फाल्कबीरचे प्रती आमीष म्हणतात.

आकृती १५५ पाहा : पांढऱ्या प्याद्याचे आमीष काळ्याने स्वीकारले आहे त्यामुळे पांढऱ्याला पुढीलप्रमाणे फायदा होऊ शकतो :

(क) काळ्याचे केंद्रघरात पुढे आलेले प्यादे केंद्राबाहेर ओढले जाते.

(ख) काळ्याने सुरुवातीला पुढे धाडलेल्या प्याद्याने पांढरे प्यादे मारले आहे.

(ग) म्हणजे एकाच प्याद्याने, सुरुवातीच्या दोन खेळ्या करून, काळ्यांने आपला वेळ फुकट दवडला आहे. कारण त्याने फुकटात मिळणारे आमीषरुपी प्यादे जरी मारले आहे तरी ह्या दुसऱ्या खेळीने त्याचा डावबाढीसाठी दृश्य असा कोणताही फायदा होत नाही. अशाने वेळ फुकट जातो आणि त्याचा फायदा पांढरा घेऊ शकतो. उदा०

(च) पांढऱ्याला निर्धोकपणे अपाले दुसरे प्यादे म्हणजे व–प्यादे एकदम दोन घरे पुढे चालवून सुरुवातीच्या चालीत आपली दोन प्यादी केंद्रघराकडे चालवून केंद्रावरील ताबा दृढ करता येतो. अशा रीतीने केंद्रघरांत सुरक्षितपणे दोन्ही प्यादी आल्याने पांढऱ्याचा पुढीलप्रमाणे फायदा होतो. उदा०

(छ) दोन्ही उंटाचे मार्ग मोकळे होतात.

(ज) वजीराचा मार्गसुद्धा मोकळा होतो.

(झ) ह्यामुळे घोडे, उंट बाहेर काढून योग्य रीतीने डावबाढ त्वरित साधता येते.

(ट) वेळेवर किल्लेकोट करणे शक्य होते. वगैरे.

ह्या चालींतून डाव मात्र गुंतागुंतीचा होतो पण तितकाच तो चित्तवेधक आणि बुद्धीला चालना देणारा होतो.

परंतु वरीलप्रमाणे **पां.** प्याद्याच्या आमीषाचा स्वीकार न करता म्हणजे उपरिनिर्दिष्ट **(२) ..., प्या × प्या ...;** ही खेळी न करता) जर का काळ्याने

(अ) **२... उं – उं ४** ही खेळी केली आणि पांढऱ्याने जर का

(३) प्या × प्या ... ; ही खेळी केली तर ती पांढऱ्याची घोडचूक ठरेल कारण **(३) ..., व (रा) ह ५ शह**; ही खेळी काळ्याने केली की मग पांढऱ्याची स्थिती केविलवाणी होते आणि काळ्याला डावबाढीसाठी मोहोरी बाहेर काढण्याची संधी मिळू शकते आणि सुरुवातीच्या चालीतील पांढऱ्याचा पुढाकार जातो. कारण पांढऱ्याने सुरुवातीला प्याद्यांच्या चाली केल्या आहेत आणि राजाच्या संरक्षणाची योग्य ती काळजी घेतली नाही त्यामुळे तो डावबाढीमध्ये मागे पडण्याचा संभव आहे.

(ब) पांढऱ्या प्याद्याचे आमीष न स्वीकारता, काळ्याला **(२) ..., प्या – ब ४**; ही चाल करून प्रतिटोला हाणता येतो. ह्यालाच " फाल्कबीरचे प्रतीआमीष " म्हणतात. (आकृती १५६ पाहा.) मागे आकृती क्र. १५४ मध्ये दाखविल्याप्रमाणे ' ग्युको–पियानो ' सारखा साधा खेळ न होता फाल्कबीरच्या प्रतिटोल्याच्या चालीतून गुंतागुंत वाढत जाते. यासाठी कोणत्याही प्रकारचे आमीष स्वीकारावयाच्या आधी संपूर्ण विचार करणे अगदी आवश्यक आहे. कारण आमीष स्वीकारणे म्हणजे जाणूनबुजून संकटात उडी टाकणे होय. तेव्हा आमीष देण्यामागे कोणता हेतू दडला आहे हे नेमके हुडकून त्यावर वेळीच योग्य तो उपाय शोधला पाहिजे. कारण वेळेवर उपाययोजना झाली तरच डाव सावरता येतो.

(७) " पेट्रॉफचा बचाव "

(१) प्या – रा ४, प्या – रा ४;
(२) घो – (रा) उं ३, घो – (रा) उं ३;

आकृती १५७ पाहा. पांढऱ्या घोड्याने काळया रा–प्याद्यावर हल्ला चढविला असतानाही काळ्याने त्या प्याद्याला जोर करण्याऐवजी, बिनजोर पांढऱ्या रा – प्याद्यावर लगेच प्रतिहल्ला चढविला आहे.



आकृती १५७
पांढऱ्याची खेळी आहे.

ज्यांना डाव आणि प्रतिडाव चांगल्या रीतीने हाताळता येतील, त्यांनाच अशा प्रकारच्या सुरुवातीच्या चालींतील मौज लुटता येईल. उदा० पांढऱ्याने जर का (३) घो × प्या, ...; ही खेळी केली तर काळ्याने लगेच (३) ..., घो × प्या ?? ही खेळी करणे धोक्याचे ठरेल. कारण पांढरा लगेच (४) **व–रा २...;** ही खेळी करून काळ्या घोड्याला हाकलतो. उदा० काळा ही खेळी (४)...घो (रा) उं ३ ?? करतो तेव्हा पांढऱ्याला काटशह सहज देता येतो. उदा० (५) घो – (व) उं ६ काटशह, व – रा २; आणि मग

(६) घो × व, उं × घो;

किंवा (५) घो - व (उं ६) काटशह, उं – रा २; आणि मग

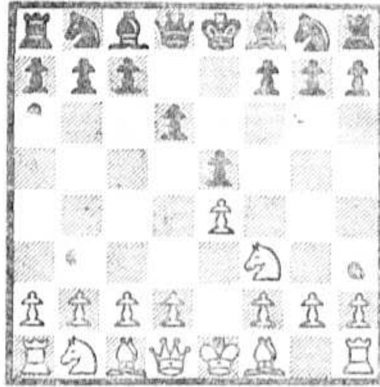
(६) घो × व, रा × घो

अशा रीतीने घोड्याच्या मोबदल्यात, काळा वजीर पांढऱ्याला मारता येतो.

अशी ही धसरगुंडी थांबविण्यासाठी पांढऱ्याच्या तिसऱ्या खेळीला म्हणजे (३) घो × प्या, ...; ह्या खेळीला काळयाने (३) ..., प्या – व ३; ह्या खेळीने उत्तर देणे चांगले. कारण पांढऱ्याला (४) घो – (रा) उं ३, ...; ही चाल स्वीकारणे भाग पडेल. परंतु ह्या घडामोडीत सुरुवातीलाच काळ्याचे केन्द्र प्यादे जाते.

(८) फिलीडोरचा बचाव

(१) प्या – रा ४,	**प्या – रा ४;**
(२) घो – (रा) उं ३,	**प्या – व ३;** आकृती १५८ पाहा.



आकृती १५८
पांढऱ्यांची खेळी आहे.

बिनजोर रा–प्याद्यावर पां–घोड्याने हल्ला चढविल्याने, त्याला, व–प्याद्याचा जोर काळ्याने दिला आहे. म्हणजे सुरुवातीला प्याद्यांच्या चाली केल्याने, आपले मोहोरे बाहेर काढण्याची सुसंधी काळ्याने दवडली आहे. उदा० मागे शिफारस केलेली (२)..., घो – (व) उं ३; ही सुयोग्य चाल करण्याची संधी दवडली आहे. तसेच काळ्याने व–प्याद्याचा जोर दिला आहे परंतु तो निष्क्रिय वाटतो, कारण त्यामुळे काळ्याच्या डावबाढीमध्ये अडथळा होतो. उदा० राजा – उंटाचा मार्ग तात्पुरता का होईना अडविला जातो. एकूण व – घोडा बाहेर काढण्याची सुसंधी दवडली जाते. त्याशिवाय रा – उंटाचा कर्णमार्ग खुंटतो, त्यामुळे ही चाल आत्मबंधन-कारक ठरते.

(९) रुय लोपेझ

(१) प्या – रा ४, प्या – रा ४;
(२) घो – (रा) उं ३, घो – (व) उं ३;
(३) उं – घो ५, ...;

आकृती १५९ पाहा.



आकृती १५९
काळ्याची खेळी आहे.

आकृती १५९ पाहा राजाच्या दुहेरी प्याद्यांच्या सुरुवातीमध्ये वर उल्लेखिलेली चाल बऱ्याच वेळा स्वीकारली जाते; कारण ह्यामध्ये काळ्याच्या खेळ्यांवर, पांढऱ्याला सतत दबाव आणणे शक्य होते, आणि त्यामुळे काळ्याच्या कळत वा न कळत चुका होण्याचा संभव वाढतो. परंतु येथे एक गोष्ट ध्यानात ठेवावी की, काळ्या रा – प्याद्याला, सहजासहजी पांढऱ्याला मारता येणार नाही.

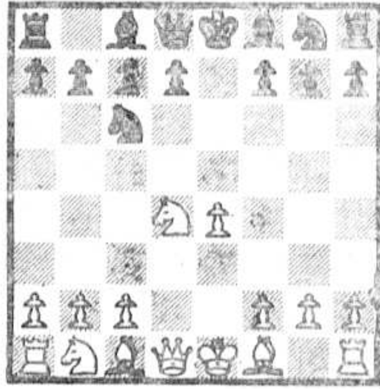
तसेच बाहेर काढलेल्या **पां**-उंटावर, काळ्याला प्यादे पुढे सारून हल्ला करता येतो. उदा० (३) ..., प्या – (व) ह ३; आणि **पां**-उंट इतरत्र हलविल्यास खेळी वाया जाते. तेव्हा (४) उं × घो, (व) प्या × उं; ह्या खेळ्या होतात. आता जर का पांढऱ्याने काळ्याचे रा-प्यादे घेतले उदा० (५) घो × प्या ..., तर मग काळा

(५) ..., व – व ५; ही खेळी करून पांढऱ्याचे-रा – प्यादे मारू शकतो. किंवा (५) ..., व – घो ४; ही खेळी करून पांढऱ्याचे रा–घो प्यादे मारू शकतो. थोडक्यात मारले गेलेल्या प्याद्याचा बदला घेता येतो आणि अशा वेळी वजीर बाहेर काढल्याने काळ्याचे फारसे नुकसान होत नाही; हा एक अपवाद आहे. कारण पांढऱ्याला आपला घोडा मागे (रा उं ३ मध्ये) घेऊन वाचविणे भाग पडते. त्यामुळे बाहेर काढलेल्या वजीरावर लगेच हल्ला होत नाही.

(१०) स्कॉचचा डाव

(१) प्या – रा ४,	प्या – रा ४;
(२) घो – (रा) उं ३,	घो – (व) उं ३;
(३) प्या – व ४,	प्या × प्या;
(४) घो × प्या,	...;

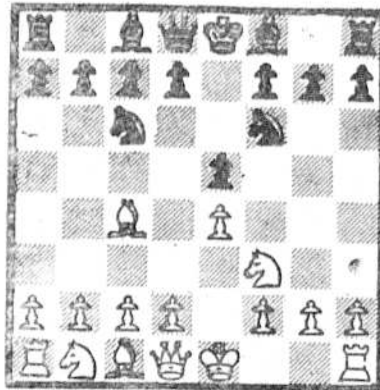
आकृती १६० पाहा



आकृती १६०
काळ्याची खेळी आहे.

येथे सुरुवातीच्या चालीत, पांढऱ्याने आपला घोडा दोन वेळा खेळवून वेळ दवडला आहे; ह्याचा फायदा काळा घेऊ शकतो, त्याला सहज डावबाढ करता येते. उदा० ४..., घो – उं ३; किंवा ४..., उं – उं ४; अशी खेळी करून आणखी एक मोहोरे डावबाढीसाठी बाहेर काढता येते.

(११) दोन घोड्यांचा बचाव



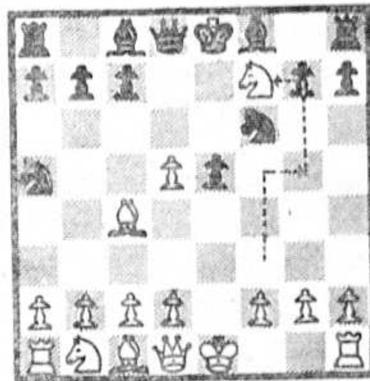
आकृती १६१
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(१) प्या – रा ४,	प्या – रा ४ ;
(२) घो – (रा) उं ३,	घो – (व) उं ३ ;
(३) उं – उं ४,	घो – उं ३ ; आकृती १६१ पाहा.

येथे काळ्याने उंट बाहेर न काढता दुसरा घोडा बाहेर काढला आहे. अशा रीतीने आकृती १५४ मध्ये दाखविल्याप्रमाणे ' ग्युको पियानो 'ची सुरुवात टाळली आहे. परंतु वरील चालींतून पुढे गुंतागुंत खूप वाढते. काळ्याने घोडा बाहेर काढून पांढऱ्या राजा – प्याद्यावर मारक दृष्टी ठेवली आहे. तेव्हा रा – प्याद्याचे संरक्षण करण्यासाठी पांढरा (४) घो – घो ५, . . . ; ही खेळी करतो, आणि रा – प्याद्याचे संरक्षण करतोच, त्याशिवाय काळ्या रा – उंट प्याद्यावर उंटाच्या सहाय्याने दुहेरी हल्ला चढवितो तेव्हा काळा पुढील खेळी करतो—

(४) . . . , प्या – व ४ ; आणि पांढऱ्या उंटावर हल्ला चढवितो तेव्हा (५) प्या × प्या, . . . ; ही चाल करून प्याद्याने प्यादे मारतो. आणि काळ्या घोड्यावर हल्ला चढवितो. तेव्हा ' व ५ ' मध्ये घुसलेल्या पांढऱ्या प्याद्याला काळ्या घोड्याने मारावे किंवा न मारावे हे नवोदित खेळाडूंनी संपूर्णपणे विचार करून ठरवावयास हवे, कारण;

(क) काळे प्यादे मारून ' व ५ ' मध्ये पांढरे प्यादे आल्याने पांढऱ्या उंटाचा काळ्या



आकृती १६२
फ्रेड लिव्हरचा हल्ला

रा उं – प्याद्यावरील एक तीव्र मारा आपोआप रोखला जातो आणि मग काळ्याला घोडे वाचविण्यासाठी (५) . . . , घो – (व) ह ४; ही खेळी करून पांढऱ्या उंटावर हल्ला चढविता येतो (आकृती १६२ पाहा) परंतु

(ख) येथे काळ्याने जर (५) . . . , घो × प्या; ही खेळी केली तर पांढरा, घोड्याने

रा उं मधील काळे प्यादे मारतो. उदा० (६) घो × (रा उं) प्या, . . . ; अशा रीतीने पांढरा घोडा काळ्या वजीरावर आणि हत्तीवर एकाच वेळी दुहेरी हल्ला चढवितो. ह्यालाच "**फ्रेड लिव्हरचा हल्ला**" म्हणतात. आकृती १६२ मध्ये 'फ्रेड लिव्हरच्या हल्ल्याची' पूर्ण कल्पना येण्यासाठी 'वह' पट्टीतील काळा घोडा 'व उं ३' मध्ये हवा आहे; तसेच (५) ..., (रा) घो × प्या; म्हणजे काळ्या (रा) घोड्याने 'व ४' मधील पांढरे प्यादे मारलेल्या स्थितीनंतर पांढरा, (६) घो × (रा उं) प्या, ..., ही खेळी (आकृती १६२ मध्ये दाखविली आहे) करून, काळ्या वजीरावर आणि हत्तीवर "एकाच वेळी दुहेरी हल्ला" चढवितो. तोच "**फ्रेड लिव्हरचा हल्ला**" होय. तेव्हा अशा हल्लेखोर द्विघाती घोडा, काळ्या राजाला मारणे भाग पडते.

(६). . ., रा × घो; राजा हलविल्याने काळ्याची किल्लेकोट करण्याची संधी जाते. त्याचवेळी काळा राजा उघड्यावर आल्याने, पांढऱ्याला वजीराच्या सहाय्याने त्याच्यावर सहज हल्ला चढविता येतो. उदा०

(७) व – उं ३ शह, रा – रा३ ; * आणि काळ्याला राजा हलविणे भाग पडते. अशा रीतीनें पांढऱ्याला निर्धोकपणे वजीर बाहेर काढण्याची सुसंधी तर मिळतेच त्याशिवाय काळ्याला राजा हलविणे भाग पडल्यानें त्याला मोहोरे बाहेर काढून डावबाढ करण्याची संधी दवडावी लागते. अशा रीतीने पांढऱ्याचा 'वेळ वाचतो' त्यामुळे तो आणखी एक मोहोरे बाहेर काढू शकतो.* काळ्याला राजा 'रा ३' मध्ये हलविणे भाग पडते कारण (ख :- (५) . . . घो × प्या ही खेळी करून) व ४ मधील इरेस धरलेल्या काळ्या घोड्यावर पांढऱ्या उंटाचा आणि वजीराचा दुहेरी मारा होत असल्याने, काळा राजा रा३ मध्ये आणून त्याला दुसरा जोर करावा लागतो.

(८) घो – उं३, . . . ; ही खेळी करून पांढरा इरेस धरलेल्या काळ्या घोड्यावर आणखी एक मारा चढवितो अशारीतीने पांढरा आणखी एक मोहोरे निर्धोकपणे बाहेर काढून यशस्वी-रीतीने डावबाढ साधू शकतो. ह्याच्या उलट काळ्याची स्थिती होते. कारण इरेस धरलेल्या काळ्या घोड्याला तिसरा जोर देण्यासाठी व उं ३ मधील बाहेर काढलेला घोडा हलविणे भाग पडते. उदा० (८). . ., घो – रा २;

अशा रीतीने बाहेर काढलेली काळ्याची तीच ती मोहोरी पुन्हा पुन्हा चालविल्याने काळ्याचा वेळ फुकट दवडला जातो. आणि त्यामुळे तो डावबाढीत मागे पडतो.

तेव्हा काळा राजा स्वगृहाबाहेर हलविल्याने (अ) त्याची किल्लेकोटची संधी जाते आणि (ब) राजा उघड्यावर आल्याने तो भेदनीय ठरतो. हे सारे टाळण्यासाठी काळ्याने वर सांगितलेली (क) (५). . ., घो – (व) ह४; ही खेळी करणे इष्ट ठरते.

(१२) बिहण्नाचा डाव :

(१) प्या – रा ४, प्या – रा ४;
(२) घो – (व) उं ३, ...;

पांढऱ्याची ही चाल अगदी मिळमिळीत वाटते; कारण ह्या चालीने काळ्यावर कोणताही दाब आणता येत नाही. पांढऱ्याने (२) घो – (रा) उं ३, ...; ही. खेळी केल्यास रा ४ मधील काळ्या प्याद्यावर जसा मारक हल्ला चढवून दबाव आणता येतो तसा दबाव (२) घो – (व) उं ३, ... ; ह्या चालीने आणता येत नाही.

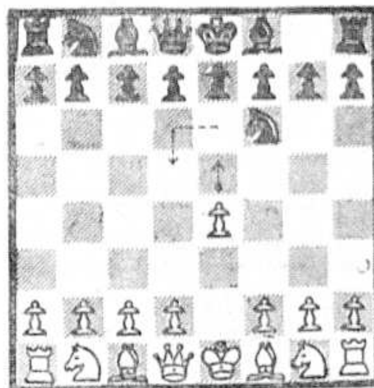
(रु) एकेरी राजा प्याद्याची सुरुवात

दुहेरी राजा-प्याद्याच्या सुरुवातीपेक्षा एकेरी राजा-प्याद्याची सुरुवात, दोन्ही बाजूंच्या खेळाडूंना खेळणे अवघड जाते. परंतु काळ्याला अशी एकेरी राजा प्याद्याची सुरुवात थोडी लाभदायक होऊ शकते. कारण पांढऱ्याच्या (१) प्या – रा ४,...; ह्या खेळीला उत्तर म्हणून काळ्याने, जर, (१)..., प्या – रा ४; ही खेळी करण्याचे टाळले, तर, पांढऱ्याला त्याचे सुरुवातीचे आवडते डावपेच टाकण्यास आळा बसू शकतो.

(१) अलेखीनचा बचाव

(१) प्या – रा ४, घो – (रा) उं ३; (आकृती १६३ पाहा.)

काळ्याने ही तऱ्हेवाईक खेळी करण्यामागे त्याचा हेतू उघड आहे : उदा० नुकताच बाहेर काढलेल्या काळ्या घोड्यावर पांढऱ्याला त्याचे विनजोर रा–प्यादे पुढे सारण्याचा मोह व्हावा. आणि मग त्यातून पुढीलप्रमाणे खेळ्या होतील. उदा०



आकृती १६३
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(२) प्या – रा ५, घो – व ४;
(३) प्या – (व) उं ४, घो – घो ३,
(४) प्या – व ४, प्या – व ३

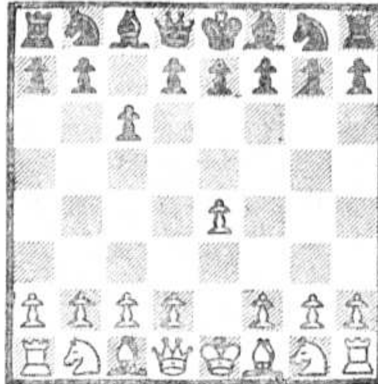
ह्या सर्व खेळ्यांतून दिसून येईल की पांढऱ्याने सुरुवातीला प्याद्यांच्या चाली केल्या आहेत आणि काळ्याने प्रथम बाहेर काढलेला घोडा वरचेवर हलविला आहे.

पुढे पांढरा जर योग्य रीतीने खेळला तर, काळ्या बुद्धिबळांना मोक्याच्या घरात थारा मिळू शकणार नाही, त्यामुळे त्यांची भाऊगर्दी होण्याची शक्यता वाढते आणि मग काळ्याची स्थिती अवघडल्यासारखी होईल. परंतु काळ्याने वेळीच योग्य डावपेच टाकले तर, पुढे आलेल्या पांढऱ्या प्याद्यांना, पांढऱ्याला सांभाळणे अवघड जाईल आणि ह्या कमजोर प्याद्यांमुळे डावामध्ये कमकुवतपणा वाढत जातो. १९७२ साली झालेल्या विश्वविजेतेपदाच्या चुरशीच्या डावांमध्ये अमेरिकेच्या बुद्धिबळपटू बॉबी फिशरने अलेखिनच्या बचावाचा उपयोग बऱ्याच वेळा केला. (प्रकरण १० पाहा).

(२) कॅरोकान्नचा बचाव

(१) प्या – रा ४, प्या – (व) उं ३;

आकृती १६४ पाहा. ह्यानंतर सर्वसाधारणपणे पुढे दिलेल्या चाली केल्या जातात.
(२) प्या – व ४, प्या – व ४;



आकृती १६४
पांढऱ्याची खेळी आहे.

अशा परिस्थितीत एक गोष्ट प्रकर्षाने दिसून येते की, डावाची सुरुवात जेव्हा राजापुढील दुहेरी प्याद्यांनी दोन्ही खेळाडू करतात तेव्हा त्यातून केंद्रघरांच्या ताब्याविषयी स्पर्धा उद्भवते. परंतु काळ्याच्या सुरुवातीच्या उदा० (१) ..., प्या (व) उं ३ ह्या चालीमुळे, तो

केंद्रघराच्या स्पर्धेमध्ये आताच उतरणार नाही, असे अनुमान काढता येते; त्यामुळे केंद्रघरांच्या ताब्याची बात्र टांगती राहते.

कॅरोकानचा बचाव सुरक्षित वाटतो. चांगल्या खेळाडूविरुद्ध तो खेळावयास हरकत नाही.

(३) प्रतिकेंद्र डाव

(१) प्या – रा ४, प्या – व ४;

काळ्याचा हा बचाव स्वागतार्थ नाही.

कारण मग पुढील चाली होण्याचा संभव असतो.

(२) प्या × प्या, व × प्या;

(३) घो – (व) उं ३, ...; आकृती १६५ पाहा.



आकृती १६५

काळ्याची खेळी आहे.

आकृती १६५ पाहा पांढऱ्याने आपला घोडा काळ्या वजीरावर घातल्याने, काळ्याला, त्याचा अकाली बाहेर काढलेला वजीर मागे सुरक्षित ठिकाणी पिटाळावा लागतो. अशा रीतीने बाहेर काढलेले तेच ते मोहोरे पुन्हा हलविल्याने त्याचा वेळ फुकट दवडला जातो. ह्या वस्तुस्थिती निदर्शक गोष्टीचा दुप्पट फायदा पांढऱ्याला मिळतो. कारण वजीर वाचविण्यासाठी फुकट केलेल्या खेळीमुळे पांढऱ्याला आणखी एक मोहोरे बाहेर काढण्याची संधी आपोआप मिळते.

(४) फ्रेंच–बचाव

(१) प्या – रा ४, प्या – रा ३;

कॅरोकान्नमध्ये दाखविल्याप्रमाणे पुढील खेळ्या होतील.

(२) प्या – व ४, प्या – व ४;

आकृती १६६ पाहा.



आकृती १६६
पांढऱ्याची खेळी आहे.

ह्या संघर्षातून, केंद्रघरांच्या ताब्यासाठी दोघांमध्ये चढाओढ चाललेली दिसून येते. ह्यामध्ये काळा, 'रा ४' ऐवजी 'व ४' मध्ये केंद्र सत्ता प्रस्थापित करू इच्छितो. ह्या डावामध्ये चांगली लढत जुंपते, बचाव भक्कम असतो, परंतु कॅरोकान्नपेक्षा हा डाव जोखमीचा आहे. काळ्याला, सुरुवातीला, डाव बंधनकारक वाटतो. पुढे तो खूप गुंतागुंतीचा आणि क्लिष्ट होतो. परंतु शेवटी काळा डाव जिंकण्याची शक्यता वाढते. कारण आवश्यकतेपेक्षा जास्त डाव (चौफेर) फैलावण्याचा मोह पांढऱ्याला होतो; त्याचा फायदा काळा घेऊ शकतो; आणि अंती डाव जिंकू शकतो. ह्याचे मुख्य कारण म्हणजे अगदी सुरुवातीपासून काळ्याने घेतलेला भक्कम बचावात्मक पवित्रा होय, ह्यामुळे पुढे तो शेवटपर्यंत चांगल्या रीतीने डाव लढवू शकतो.

(५) सिसिलियन बचाव

(१) प्या – रा ४, प्या – (व) उं ४;

ह्या चालींतूनच सुप्रसिद्ध 'सिसिलियन बचाव' उद्‌भवतो. आतापर्यंत दिलेल्या सुरुवातीच्या चालींत आणि सिसिलियन बचावामध्ये तात्त्विकदृष्ट्या फरक आहे. येथे काळा, 'ई ५' किंवा 'डी ५' मध्ये प्यादी – केंद्र सत्ता प्रस्थापीत करण्याऐवजी, वजीराच्या बगलेकडील एक प्यादे पांढऱ्या वजीर – प्याद्याच्या बदल्यात देऊ करून पांढऱ्याला शक्तीशाली केंद्रसत्ता प्रस्थापीत

करण्यापासून त्याला (म्हणजे काळ्याला) वंचित करावयाचे आहे. आणि पुढे ई ६, आणि डी ६, मध्ये छोटे केंद्र स्थापून, काळ्याला केंद्रामधील अर्ध्या भागावर जरब बसवावयाची आहे. किंवा, तो, डावबाढ करू शकतो. किंवा, तो पुढील प्रमाणे खेळ्या करू शकतो. ..., प्या – व ३ ; आणि पुढे ..., प्या – (रा) घो ३ ; आणि त्यानंतर ..., उं – घो २ मग तो उंटाच्या साहाय्याने, केंद्रातील काळ्या कर्णपट्टीतील बरावर आणि व – उं च्या मोकळ्या पट्टीवर हत्तीच्या आणि वजीराच्या साहाय्याने सत्ता प्रस्थापीत करू शकतो. ह्यामुळे सुरुवातीलाच, खेळाचे स्वरूप सौम्य करण्याचे टाळून खेळाडूंना, डावाचा शेवट बरोबरीने करण्याचे टाळता येते; कारण ह्या सिसीलियन बचावाच्या खेळ्यांतून, पुढे, गुंतागुंतीचा लढा निर्माण होतो; आणि अशा लढ्यातूनच खेळाडूचे खरे कसब उठून दिसते. परंतु ह्यामध्ये पुढील धोका उद्भवतो. राजाच्या बगलेवर हल्ला करण्यास पांढऱ्याला बराच वाव मिळू शकतो, त्यामुळे काळ्याला बचावात्मक धोरण अत्यंत चातुर्याने आखावे लागते.

(२) घो – (रा) उं ३, प्या – रा ३ ;
(३) प्या – व ४, ... ;

पांढऱ्याने जर ही खेळी केली नाही तर मग काळ्याची (३) ..., प्या – व ४; ही खेळी त्याला लाभदायक ठरते.

(३) ∴.., प्या × प्या ;
(४) घो × प्या, घो – (रा) उं ३ ;
(५) घो – (व) उं ३, ... ;

जर (५) प्या – रा ५, व – ह ४ शह; त्यानंतर (६) ... ; व × (रा) प्या; अशा खेळ्या होतील.

(५) ..., प्या – व ३,
(६) उं – (व) उं ४, ... ;

हा उंट राजाच्या बगलेवर हल्ला करू शकतो. ही कल्पना (अमेरिकेच्या) जगज्जेत्या बॉबी फिशरची अत्यंत आवडीची आहे. ह्या शिवाय आणखी पर्यायी खेळ्या पुढे दिल्या आहेत.

(६) उं – रा २, ... ; नंतर प्या – (रा) उं ४, ... ; त्यापुढे
उं – उं ३, ... ; ह्या खेळ्या करून; किंवा

(६) प्या – (रा) घो ३, ... ; नंतर उं – घो २, ... ; ह्या खेळ्या करून; केंद्र कर्णातील पांढरी घरे, पांढऱ्याच्या पक्ष्यांत येतील.

(६) ..., घो – उं ३;

(७) ० – ०; प्या – (व) ह ३; ही एक महत्त्वाची चाल ठरते. कारण ह्यातून काळ्याला पुढील गोष्टी साधता येतील. आकृती १६७ पाहा.

आकृती १६७
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(अ) बी ५ ह्या घरातून पांढऱ्या घोड्याच्या होणाऱ्या संभाव्य त्रासातून मुक्त झाल्याने, काळा वजीर सी ७ ह्या स्थानात येऊन अधिक कार्यक्षम बनतो.

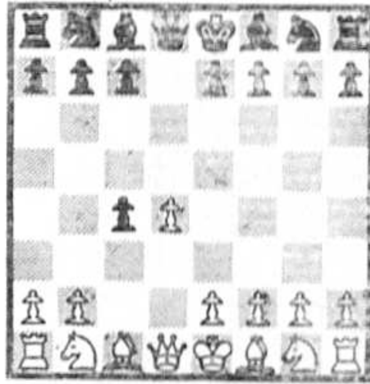
(ब) व – घो प्यादे पुढे सारून पांढऱ्या वजीराच्या बगलेतील पांढऱ्या मोहऱ्यावर हल्ला चढविता येतो.

(वा) दुहेरी वजीर प्याद्यांची सुरुवात :

दुहेरी वजीर प्याद्यांच्या सुरुवातीच्या चालींतून म्हणजे अगदी आरंभापासून चुरशीच्या आणि चलाखीच्या डाव–प्रतिडावांतून गुंतागुंत वाढत जाते. खेळाला अचानकपणे वेगळे वळण लागते; आणि डाव चमकदार आणि बहारीचा होतो. अशा सुरुवातीच्या चालींतून निर्माण होणारे डावपेच अचूक हेरण्याचे कसब अंगी असावे लागते. यासाठी खेळाचा खूप अनुभव असावा लागतो, डावपेचांचे सखोल ज्ञान असावे लागते. डाव–प्रतिडाव करण्याची योग्यता असावी लागते. उदा०

(१) वजीराच्या आमीषाचा स्वीकार

(१) प्या – व ४, प्या – व ४;
(२) प्या (व) उं ४; प्या × प्या; आकृती १६८ पाहा.



आकृती १६८
पांढऱ्याची खेळी आहे.

संपूर्ण विचार केल्यास, पांढऱ्याने देऊ केलेले ब उं प्याद्याचे ' आमीष ' खरे वाटत नाही. कारण आमीषरूपाने दिलेले प्यादे पांढरा व – ह ४ शह, ... ; ही खेळी करून काळ्याचे प्यादे मारू शकतो.

परंतु येथे काळ्याने, हे आमीष स्वीकारावे किंवा नाही हा एक वादग्रस्त प्रश्न आहे. कारण काळ्याने जर ते (आमीषरूपी) प्यादे मारले तर केंद्रघरातले त्याचे प्यादे बाहेर ओढले जाते, त्यामुळे केंद्रघरावरील त्याचा ताबा कमकुवत होतो. ह्याउलट पांढरा, केंद्रघरांवरील आपला ताबा सहज दृढ करू शकतो. मग त्याला डावबाढ त्वरित करणे शक्य होते; तसेच त्याच्या बुद्धिबळांची समयोचित हालचाल करण्याची क्षमता खूप वाढते.

(२) वजीराच्या आमीषाला नकार :
(किंवा व-प्याद्याचे आमीष नाकारणे)

(१) प्या – व ४, प्या – व ४;

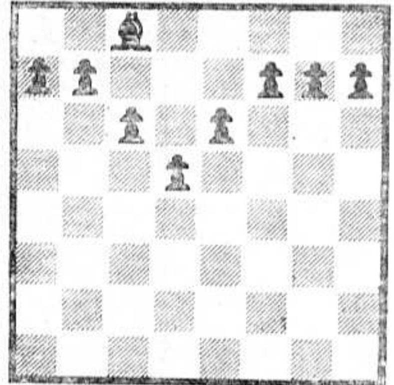
(२) प्या – (व) उं ४, प्या – रा ३; (आकृती १६९ पाहा.)

किंवा

(२) ... प्या – (व) उं ३;



आकृती १६९
पांढऱ्याची खेळी आहे.



आकृती १७०
प्याद्याच्या वेढ्यात अडकलेला उंट

पांढऱ्याने देऊ केलेले आमीषरूपी – व उं – प्यादे, काळ्याने सध्यातरी मारण्याचे टाळले आहे. ह्या वस्तुस्थिती निदर्शक बाबीमुळे ह्याला 'वजीराच्या आमीषाला नकार' हे समर्पक नाव पडले आहे.

येथे काळ्याने रा – प्यादे (किंवा व उं–प्यादे) खेळून व – प्याद्याला जोर केला आहे. ह्याचे कारण उघड आहे. ह्यामध्ये सुरुवातीला 'व ४' ह्या केंद्रघरात स्वतःचे प्यादे राखून ठेवण्याचा काळ्याचा हेतू स्पष्ट होतो. ह्याचे मूळ कारण 'केंद्रघराचा ताबा' होय, हा दोघा खेळाडूंमधील एक वादग्रस्त प्रश्न आहे. उदा० येथे पांढऱ्याने जर का (३) प्या × प्या, … ; ही खेळी केली तर काळाही (३) … , प्या × प्या; ही खेळी करून 'व ४' ह्या केंद्रघरात प्यादे राखून ठेवू शकतो. यावरून दिसून येईल की, अशा प्रकारची सुरुवात नीट रीतीने खेळण्याचे ज्ञान आणि कसब दोघाही खेळाडूंना असावे लागते.

परंतु; काळ्याची स्थिती कोंडल्यासारखी होते. सुरुवातीपासून काळ्याचा डाव हळूहळू आवळला जातो; ह्या गळचेपीची जाणीव काळ्याला होत असते, त्यामधील धोकाही त्याला दिसून येतो. तेव्हा ह्या सर्व गोष्टींची जाणीव ठेवूनच त्याने, ह्या गळफासातून सुटका करून घेण्याचा योग्य इलाज ताबडतोब करावयास हवा. उदा० (आकृती १७० पाहा.)



(चित्र क्र. १२) मि. अलेक्झी स्यूटीन यांची पुण्याच्या जॉली क्लबला भेट (१९७१)



(चित्र. क्र. १३) डावीकडून : **कु. जयश्री** (वय १२ वर्षे) **कु. वासंती** (वय १३) **कु. रोहिणी** (वय ११) बुद्धिबळपटू खाडीलकर भगिनी १९७५ च्या महिला राष्ट्रीय स्पर्धेचे विजेतेपद कु. वासंतीने भूषविले आहे आणि त्यामध्ये कु. जयश्रीने तिसरा क्रमांक मिळविला.

काही अखिल भारतीय नैपुण्यपद धारक



(चित्र क. १४) **श्री. एम. एरन**
(१९५९, ६१, ६९, ७१, ७२, ७३)



(चित्र क. १५) **श्री. नसीर अली**
(१९६७)



(चित्र क. १६) **श्री. फरूक अली** (१९६३)



(चित्र क. १७) **श्री. आर. वी. सप्रे** (१९५५)

येथे रा ३, ब ४ आणि (ब) उं ३ मधील काळ्या प्याद्यांच्या वेढ्यात सापडलेल्या (ब) उंटाला बाहेर कसे काढावे ? ही एक मुख्य अडचण काळ्याला सुरुवातीपासून भेडसावीत असते. ही समस्या अशा प्रकारच्या चालींतून वरचेवर उद्‌भवते; आणि आकृती १७० मध्ये दाखविल्याप्रमाणे प्याद्यांची रचना साहजिकच निर्माण होते. तेव्हा काळ्या प्याद्यांच्या कैदेत पडलेल्या (ब) उंटाला मोकळा करण्याची तजवीज काळ्याने करावयास हवी. उदा० त्याने . . ., प्या – रा ४; किंवा . . ., प्या – (ब) घो ४; ह्या चाली करून काळ्या प्याद्यांच्या वेढ्यातून उंटाला बाहेर पडण्याची संधी द्यावी.

एकूण बुद्धिबळांच्या सर्व सुरुवातीच्या प्रकारांमध्ये ही सुरुवात अत्यंत चुरशीची आणि तितकीच उत्कंठा उत्पन्न करणारी आहे. म्हणून बुद्धिबळ खेळामध्ये ज्याने चांगली प्रगती केली आहे त्यानेच अशा प्रकारच्या सुरुवातीच्या चालींच्या वाटेला जावे हे बरे.

(त) एकेरी – वजीर प्याद्याची सुरुवात

आपण आताच पाहिले आहे की पांढऱ्याच्या (१) प्या – व ४, . . .; ह्या चालीला काळ्याने जर (१) . . ., प्या – व ४; ह्या चालीने उत्तर दिले तर पुढे डाव खेळणे अगदी कठीण जाते; म्हणून काळा, ही (१ . . ., प्या – व ४;) खेळी न करता दुसरी एखादी योग्य चाल निवडतो. उदा०

(१) . . ., घो – (रा) उं ३, आकृती १७१ पाहा किंवा

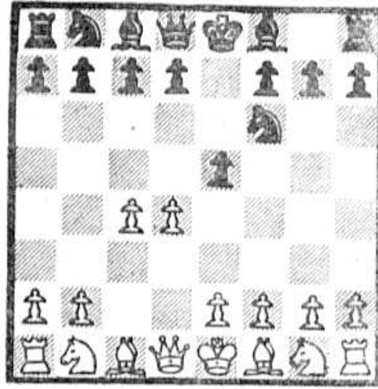
(१) . . ., प्या – (रा) उं ४; (आकृती १७२ पाहा) ही चाल करून काळा पांढऱ्याच्या 'रा ४' ह्या बरावर ताबा मिळविण्याचा प्रयत्न करू शकतो. (ह्यामुळे दोन्ही खेळाडूंमध्ये केंद्रसत्तास्पर्धेचा लढा सुरू होतो.) ह्या चालींमुळे काळ्याचे दोन फायदे होतात.

पहिला फायदा : ह्या चालीमुळे, पांढऱ्याला हव्यातशा सुरुवातीच्या खेळ्या करण्यास आळा बसतो.

दुसरा फायदा : ही चाल केल्यामुळे काळ्याला हवा तसा डाव टाकता येण्याची संधी लाभते; अशा रीतीने खेळण्याचे स्वातंत्र्य काळ्याला लाभल्याने त्याचा आत्मविश्वास वाढतो. तसेच त्याला पांढऱ्याच्या ओंजळीने पाणी पिण्याचे टाळता येते आणि त्याच्या मनावरील दडपण आपोआप कमी होते; तो मोकळ्या मनाने डाव खेळू शकतो.

(१) बुडापेस्टचा बचाव

(१) प्या – व ४, घो – (रा) उं ३;
(२) प्या – (व) उं ४, प्या – रा ४;



आकृती १७१
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(आकृती १७१ पाहा) विचारपूर्वक देऊ केलेले हे काळे प्यादे आहे. कारण पांढऱ्याने जर (३) प्या × प्या, ...; ही खेळी केली तर; काळा (३) ..., घो – घो ५; ही खेळी करतो आणि पुढे (४) ..., घो × (रा) प्या,→ही खेळी करू इच्छितो.

ह्या चार चालींमध्ये काळ्याने बाहेर काढलेला (रा) घोडा एकूण तीन वेळा हलविला आहे. सुरुवातीच्या चालींत तेच ते मोहोरे हलवून वेळ दवडला आहे. तेव्हा पांढऱ्याने चवथ्या खेळीच्या वेळी "(४) प्या – (रा) उं ४..." ही खेळी करून, पुढे गेलेल्या बिनजोर (रा) प्याद्याला जोर करण्याच्या भानगडीत न पडता शांत चित्ताने आपली डावबाढ करावी हे उत्तम. परंतु ह्याउलट पांढऱ्याने त्या पुढे गेलेल्या (रा) प्याद्याला (४) प्या – (रा) उं ४, ..., ही खेळी केल्यास काळा (४)..., उं – उं ४; ही खेळी करून तो त्याचा उंट निर्धोकपणे बाहेर सुस्थानात आणतो आणि पांढऱ्यावर दबाव आणू शकतो.

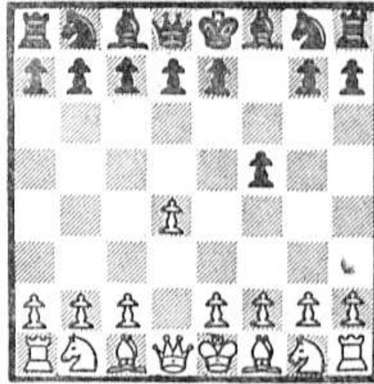
(२) डच बचाव

(१) प्या – व ४, प्या – (रा) उं ४; (आकृती १७२ पाहा)

वरील चाल पुढील चालींतून येऊ शकते.

उदा० : **(१) प्या – व ४, प्या – रा ३;**
(२) प्या – (व) उं ४, प्या – (रा) उं ४;

ह्या पुढे पांढऱ्याला (२) प्या – रा ३, ...; ही खेळी करून फ्रेंच बचावात्मक चालीत रूपांतर करण्याची संधी लाभते.



आकृती १७२
पांढऱ्याची खेळी आहे.

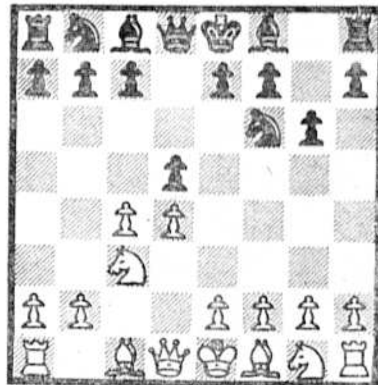
चढाईखोर खेळाडूंना हच बचावात्मक डाव अनुसरण्यास चांगला आहे. कारण ह्यामध्ये बऱ्याच वेळा चढाईचे धोरण स्वीकारण्याची संधी काळ्याला मिळू शकते. त्याचप्रमाणे हा डाव बराच लवचिक आहे, कारण काळ्याला पुढील चाली करण्याची संधी मिळू शकते. उदा०

(अ) ..., प्या – रा ३; त्यानंतर ..., प्या – व ४; किंवा,

(ब) ..., प्या – रा ३, त्यानंतर ..., प्या – व ३; किंवा

(क) ..., प्या – व ३, त्यानंतर ..., प्या – रा ४;

(३) ग्रुन फिल्डचा बचाव :



आकृती १७३
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(१) प्या – व ४, घो – (रा) उं ३;
(२) प्या – (व) उं ४, प्या – (रा) घो ३;
(३) घो – (व) उं ३, प्या – व ४; (आकृती १७३ पाहा)

ह्या बचावामध्ये **काळा** (रा) उंट → घो २ ह्या घरात ठेवून, केंद्रकर्णातील घरांवर उंटाचा दबाव वाढविण्याचा, काळ्याचा उद्देश आहे. वरील तीन चालींनंतर पुढीलप्रमाणे चाली करता येतील. उदा०

(४) प्या × प्या, घो × प्या;
(५) प्या – रा ४, घो × घो;
(६) प्या × घो, प्या – (व) उं ४;
(७) घो – उं ३, उं – घो २;

अशा रीतीने काळा आपला उंट बाहेर काढतो. ह्या खेळ्यांमधून उद्भवणाऱ्या स्थितीत, पांढऱ्या 'व – प्याद्याला' तिहेरी जोर आहे, आणि याच्यावर काळ्याचा तिहेरी मारा होत आहे. तेव्हा आता खरी चढाओढ केंद्रकर्णातील त्यांढऱ्या प्याद्यांच्या बलाविरुद्ध; घो २ मधील केंद्रकर्णातील काळ्या उंटाच्या सामर्थ्यामध्ये आहे.

(४) राजाचा भारतीय बचाव



आकृती १७४
काळ्याची खेळी आहे.

(१) प्या – व ४, घो - (रा) उं ३;
(२) प्या – (व) उं ४, . . . , (आकृती १७४ पाहा) :

किंवा

(२) घो – (रा०) उं ३ . . . ;
(२) . . ., प्या – (रा) घो ३;

ह्याच्यापुढे, खाली दिल्याप्रमाणे नमुनेदार चाली करता येतील. उदा०

(३) घो – (व) उं ३, उं – घो २;

(४) प्या – रा ४, प्या – व३;

(५) घो – उं ३, (व) घो – व २;

(६) उं – रा २, ० – ०;

(७) ० – ०, प्या – रा ४; वगैरे.

ह्याच्यापुढे उंटाचा मारा वाढविण्यासाठी, काळा, ... प्या × प्या ही खेळी करू शकतो तेव्हा काळ्याचा हा बेत हाणून पाडण्यासाठी, पांढरा

(८) प्या – व ५, ...; ही चाल करू शकतो. तेव्हा असा पेच निर्माण झाल्यानंतर काळा, ..., घो – रा ५; ही खेळी करून रा – उं पट्टीतील प्यादे पुढे दामटू शकतो. उदा० ..., प्या – (रा) उं ४; पुढे त्याला रा – उंट पट्टी मोकळी करून, किल्लेकोटातील त्याच्या रा – हत्तीला आणि इतर बुद्धिबळांना खेळावयास वाव मिळू शकतो.

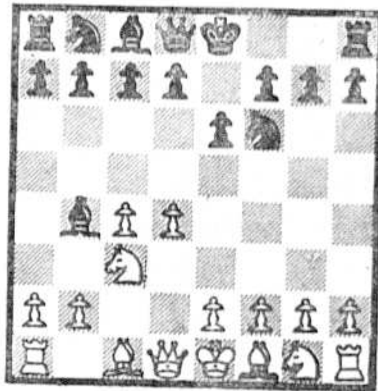
(५) निमझो–इंडियन बचाव

(१) प्या – व ४, घो – (रा) उं ३;

(२) प्या – (व) उं ४, प्या – रा ३;

(३) घो – (व) उं ३, उं – घो ५;

आकृती १७५ पाहा :



आकृती १७५

पांढऱ्याची खेळी आहे.

पांढऱ्याच्या (१) प्या – व ४, ... ; ह्या सुरुवातीच्या पहिल्या चालीला काळ्याने वर

दिलेले उत्तर (१) ... घो (रा) उं ३; खूपच लोकप्रिय आहे. येथे काळा आपले व – प्यादे तात्पुरते पुढे चालवीत नाही.

तिसऱ्या खेळीत पांढऱ्याने व – घोडा बाहेर काढून 'रा ४' चे घर त्याचे ताब्यात ठेवण्याचा स्पष्ट हेतू पाहून काळ्याने उंट बाहेर काढून त्या पांढऱ्या घोड्याला इरेस धरले आहे. त्याच वेळी (रा) उं ३ मधील काळा घोडा पांढऱ्याच्या 'रा ४' घरावर मारा करीत असल्यामुळे पांढऱ्याला (४) प्या – रा ४, ... ही खेळी सध्यातरी करता येत नाही. आणि समजा त्याने ती खेळी केलीच तर काळा घोडा ते प्यादे सहज मारू शकतो. परंतु त्या काळ्या घोड्याला (इरेस धरलेला) पांढरा घोडा परत मारू शकणार नाही. त्यामुळे पांढऱ्याचे प्यादे फुकटात दिल्यासारखे होते आणि त्याच वेळी काळ्या उंटाने इरेस पकडलेल्या पां. घोड्यावर काळ्याचा दुहेरी मारा होतो.

वर उल्लेखिलेल्या खेळ्यांच्या पुढे काळ्याला पुढीलप्रमाणे खेळ्या करता येतील. उदा० ..., प्या – व ३; आणि त्यानंतर ..., प्या – उं ४; किंवा तो ..., प्या – रा ४; किंवा ..., प्या – व ४ ही खेळी करू शकतो. ह्याप्रमाणे काळा निरनिराळ्या योजना आखू शकतो. त्याचप्रमाणे पांढऱ्यालाही समर्पक योजना आखण्यास भरपूर वाव आहे आणि काळ्याच्या योजना उखडून टाकण्यासाठी तो (४) प्या – (व) ह ३, ...; ही खेळी करू शकतो आणि उंटावर हल्ला करू शकतो तेव्हा उंट मागे घेऊन वाचविण्याऐवजी म्हणजे फुकट वेळ दवडण्याऐवजी काळ्याला (४) ..., उं×घो; ही खेळी करणे भाग पडते. आणि मग पांढरा (५) प्या×उं, ...; ही खेळी करतो. पुढे पांढरा, आपल्या दोन्ही उंटांना बाहेर काढण्याचा लाभ मिळवू शकतो तसेच प्या – रा ४, ...; ही खेळी करून केंद्रघरावर दृढ ताबा मिळवू शकतो. आणि मग काळ्याला संपूर्ण बचावात्मक धोरण स्वीकारणे भाग पडते. पांढऱ्याच्या आणि काळ्याच्या अशा प्रकारच्या डावपेचांतून, खेळ अत्यंत चुरशीचा होतो.

(५) वजीराचा भारतीय बचाव

(१) प्या – व ४, घो – (रा) उं ३;
(२) प्या – (व) उं ४, प्या – रा ३;
(३) घो – (रा) उं ३, प्या – (व) घो ३;

अशा रीतीने व – घोड्यापुढील प्यादे पुढे सारण्यात काळ्याचा हेतू स्पष्ट दिसून येतो की, त्याला पुढे ..., (व) उं – घो२; ही खेळी करून मधल्या मोठ्या कर्णघरांवर उंटाचा मारा जारी करावयाचा आहे. उदा० पुढीलप्रमाणे खेळ्या होतील. (४) प्या – (रा) घो ३, उं – घो २; काळ्याचा उंट बाहेर आलेला पाहून पांढरा (५) उं – घो २, ...; (आकृती १७६ पाहा) ही खेळी करून आपल्या उंटाचा प्रतिमारा त्याच कर्णघरांवर करू शकतो. एकूण निष्कर्ष काढल्यास असे दिसून येईल की, पांढऱ्या बुद्धिबळांच्या हालचालीस आणि त्यांच्या डावपेचास सुरुवातीला बराच वाव मिळू शकतो.



आकृती १७६
पांढऱ्याची खेळी आहे

सर्वसाधारणपणे वरील चालींमुळे डाव सौम्य स्वरूप धारण करतो. ह्या बचावामध्ये राजाच्या भारतीय बचावापेक्षा किंवा निमझो इंडियन बचावापेक्षा गुंतागुंत कमी प्रमाणात आढळून येते.

सुरुवातीच्या चालींच्या प्रकारांची माहिती वर करून दिली आहे. ह्या सर्व प्रकारांचे खेळले गेलेले डाव नवोदित खेळाडूंनी प्रत्यक्ष खेळून बघावेत (उदा० प्रकरण नऊ, डावांची जत्रा पाहा); त्याचप्रमाणे सुरुवातीच्या चालींवर उपलब्ध असलेली आणि विस्तृतपणे लिहिलेली चर्चात्मक पुस्तके अभ्यासावीत.

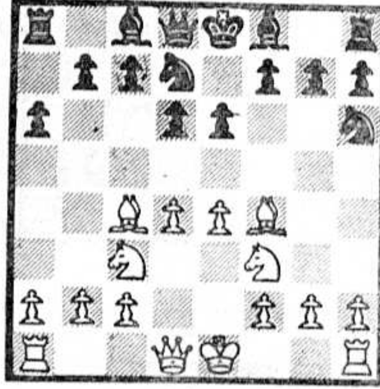
आतापर्यंत बहुतेक सर्व लोकप्रिय सुरुवातीच्या चालींची ओळख करून दिली आहे, त्याच-प्रमाणे त्यांमधील तात्त्विक भूमिका स्पष्ट केली आहे. परंतु सुरुवातीच्या चालींची ही माहिती, सखोल अभ्यासासाठी आणि प्रदीर्घ अनुभवासाठी केव्हाही अपुरी पडेल. ही माहिती केवळ नवोदित खेळाडूंच्या मार्गदर्शनासाठी आहे. तेव्हा सुरुवातीच्या चालींमधील तात्त्विक भूमिका लक्षात ठेवूनच खेळाडूंनी सुरुवातीच्या चाली प्रसंग पाहून कराव्यात हे सर्वांत बरे.

सुरुवातीच्या चाली कशा असाव्यात ह्याचे एक आदर्श उदाहरण पुढे दिले आहे. ह्या उदा० मध्ये पांढऱ्याने सुरुवातीच्या चालींतून आपली बुद्धिबळे सुस्थानात (आणून) ठेवण्याचा निश्चयपूर्वक प्रयत्न केला आहे; आणि ती त्या स्थानांतून केन्द्रघरांवरती ताबा ठेवू शकतील. ह्याउलट काळ्याने येणाऱ्या संकटाची चाहूल न घेता सुरुवातीच्या चाली केल्या आहेत त्यामुळे पांढऱ्याचा आयता फायदा झाला आहे. उदा० आकृती १७७ पाहा :

(१) प्या – रा ४,	प्या – रा ३;
(२) प्या – व ४,	प्या – व ३;
(३) घो – (रा) उं ३,	घो – (रा) ह ३;

(४) घो - (व) उं ३, (व) घो - व २;
(५) उं - (रा) उं ४, प्या (व) ह ३;
(६) उं - (व) उं ४, . . . ;

आकृती १७७ पाहा



आकृती १७७
काळ्याची खेळी आहे.

आतापर्यंत करण्यात आलेल्या पांढऱ्या आणि काळ्या बुद्धिबळांच्या चालींमुळे होणारे फायदे आणि तोटे थोडक्यात पुढे दिले आहेत :—

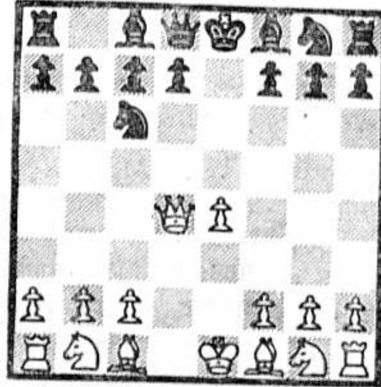
पांढरी काळी	चालींमुळे होणारे फायदे आणि तोटे
(१) प्या - रा ४, . . . ;	उंट आणि वजीराचे मार्ग मोकळे झाले आहेत, प्यादे केंद्रघरात जाऊन केन्द्रघरावर मारक दृष्टी ठेवते आणि रा. पट्टीतील काळ्या प्याद्याचा मार्ग रोखते. ही एक चांगली चाल आहे.
(१) . . . , प्या - रा ३;	प्यादे (दोनाऐवजी) फक्त एकच घर पुढे चालविल्याने केन्द्रघराभोवती योग्य तो दबाव आणू शकत नाही. रा - उंट आणि वजीराचे मार्ग मोकळे झाले आहेत परंतु पुढे व - उंटाच्या मार्गात अडथळा उत्पन्न होतो, त्यामुळे ही चाल आत्मबंधनकारक ठरते.
(२) प्या - व ४, . . . ;	केन्द्रात दोन प्याद्यांच्या आघाडीमुळे केन्द्रघरांवर वर्चस्व प्रस्थापिण्यास मदत होते, तसेच योग्य रीतीने डावपेच करण्यास मोकळीक मिळते. व - उंटाचा मार्ग मोकळा झाला आहे.

(२)..., प्या – ब ३;	पुन्हा प्यादे फक्त एकच घर पुढे सारल्याने, केन्द्र घराभोवती योग्य तो दबाव आणता येत नाही. ब–उंटाला एका घरापुरती मोकळीक दिली आहे. परंतु रा–उंटाच्या मार्गात अडथळा आणल्याने आत्मबंधनकारक चाल ठरते.
(३) घो – (रा) उं ३, ...;	हा घोडा ब – प्याद्याचे संरक्षण करतो आणि रा ५ ह्या केन्द्रघराबर मारक दृष्टी ठेवतो. डावबाढीसाठी सुयोग्य चाल आहे.
(३)..., घो – (रा) ह ३;	कडेच्या पट्टीतील घरात घोडा बाहेर काढल्याने त्याचा मारा (आठापेक्षा कमी घरांवर म्हणजे) केवळ चार घरांवर होतो (आकृती १४४ पाहा) 'सुरुवातीच्या डावबाढीसाठी घोड्याची चाल उंटाच्या पट्टीतील घरात करणे सोइस्कर ठरते.' तेव्हा काळ्याची ही डावबाढीची चाल कमी दर्जाची आहे.
(४) घो – (ब) उं ३, ...;	केन्द्रघरांना आणि रा – प्याद्याला जोर करणारी ही चाल अत्यंत उपयुक्त आहे.
(४)..., (ब) घो – ब २;	हा घोडा ब–उंटाचा कोंडमारा करतो. उं ३ ह्या घरापेक्षा ब २ ह्या घरात आणलेला हा घोडा कमी कार्यक्षम ठरतो.
(५) उं – (रा) उं ४, ...;	रा ५ ह्या केंद्रघराला आणखी एक जोर केला आहे. ह्या उंटाने ह – ३ मधील काळा घोडा मारणे चूक ठरले असते; कारण निकृष्ट स्थानात बसलेल्या घोड्याचा बळी लांब पल्ल्याच्या उंटाने घेणे योग्य ठरले नसते.
(५) ..., प्या – (ब) ह ३;	काळ्याने केलेली ही आणखी एक निकृष्ट खेळी आहे. कारण ह्या खेळीने फक्त पां. उंटाला ब घो ४ ह्या घरात जाण्यास तात्पुरते बंधन घातले आहे, परंतु काळ्या बुद्धिबळ दळाला पुढील लढ्यासाठी उद्युक्त करण्यास ही चाल आणि आत्तापर्यंत केलेल्या चाली काळ्याच्या दृष्टीने निरुपयोगी आहेत.
(६) उं – (ब) उं ४, ...;	पांढऱ्याने केन्द्रघरांवर ताबा मिळविण्यासाठी आणि डावबाढ साधण्यासाठी एका पाठोपाठ एक केलेल्या प्याद्यांच्या आणि मोहोऱ्यांच्या यशस्वी चालींत ही एक उत्कृष्ट भर आहे. (आकृती १७७ पाहा)

केवळ सहा खेळ्यात पांढऱ्याने आपली डावबाढ अगदी आदर्श रीतीने साधली आहे, ह्याउलट काळ्याची स्थिती अगदी निकृष्ट आहे, आणि अशा ह्या चिंताजनक स्थितीतून काळ्या मोहोऱ्यांना जर त्याच्या प्राप्त कमकुवत स्थानांतून कार्यक्षम घरांत आणावयाचे झाल्यास काळ्याला आणखी कितीतरी जादा खेळ्या कराव्या लागतील. काळ्याने योग्य अशी डावबाढ न केल्यामुळे त्याचा डाव आवळला जाण्याची शक्यता आहे. पांढऱ्याने किल्लेकोटाची जय्यत तयारी करून ठेविली आहे आणि त्याची मोहोरी चढाईखोर हल्ला करण्यास सज्ज आहेत. ह्याउलट काळ्याला किल्लेकोट लगेच करता येत नाही तसेच संभाव्य मारामारीला योग्य रीतीने तोंड देण्यास त्याला खूप तयारी करावी लागेल.

सुरुवातीच्या चालीत वजीर बाहेर काढल्यास कसे तोटे होतात हे आकृती १७८ वरून समजावून घेऊ.

(१) प्या – रा ४, प्या – रा ४;
(२) प्या – व ४, प्या × प्या;
(३) व × प्या, घो – (व) उं ३, (आकृती १७८ पाहा).



आकृती १७८
पांढऱ्याची खेळी आहे.

पांढऱ्या वजीराने प्यादे मारताच काळ्या घोड्याने प्याद्यावरून उडी मारून पांढऱ्या वजीरावर हल्ला चढविला आहे आणि त्याच वेळी उत्कृष्टपणे डावबाढ साधली आहे. वजीर वाचविण्यासाठी त्याला सुरक्षित ठिकाणी हलवणे भाग पडते, आणि त्याला तसे हलविले की पांढऱ्याचा वेळ फुकट जातो आणि त्याच वेळात काळा आपले दुसरे मोहोरे डावबाढ करण्यासाठी यशस्वी रीतीने बाहेर काढतो. तसेच आकृती १४८, १४९ आणि पान १०७ वरील मजकूर पाहावा.

" डावाची सुरुवात योग्य रीतीने कशी करावी " ह्यासाठी काही महत्त्वाच्या सूचना पुढे दिल्या आहेत.

(१) डावाची सुरुवात, राजापुढील प्यादे किंवा वजीरापुढील प्यादे चालवून करावी. उदा०

(१) प्या – रा ४, प्या – रा ४ किंवा (२) प्या – व ४, प्या – व ४;	ह्या खेळीने वजीर आणि उंटाचे मार्ग मोकळे होतात. रा ४ किंवा व ४ ह्या केंद्रघरांचा ताबा घेऊन प्यादे कर्णघरांवर मारक दृष्टी ठेवते, आणि विरोधी प्याद्यांचा मार्ग रोखते.

सुरुवातीच्या पहिल्या दोन खेळ्यांमध्ये तुम्ही जर रा – प्यादे आणि व – प्यादे यशस्वी रीतीने पुढे दोन घरे हलवू शकलात तर मग तुम्ही डावाची सुरुवात उत्कृष्ट रीतीने साधली आहे असे समजतात.

(२) लांब पल्ल्याच्या उंटा अगोदर उड्डाण चालीचे आणि अखूड टप्प्याचे दोन्ही घोडे डावबाढ साधण्यासाठी (रा) उं ३ आणि (व) उं ३ ह्या घरांमध्ये हलवावेत म्हणजे ते ह्या स्थानांतून प्या – व ४ आणि प्या – रा ४ ह्या केंद्रातील प्याद्यांना जोर देतात आणि त्याच वेळी रा ५ आणि व ५ ह्या केंद्रघरांवर मारक दृष्टी ठेवतात. डावबाढीच्या दृष्टीने लांब पल्ल्याच्या उंटाला सुरुवातीला कोणत्या योग्य स्थानात हलवावे हे ठरवता येत नाही. तेव्हा घोडे प्रथम बाहेर काढलेत की त्याच्या अनुषंगाने उंट कोठे हलवावयाचा हे ठरविणे सोपे जाते.

(३) लवकरात लवकर किल्लेकोट करणे हे चांगले असते. कारण त्यामुळे राजाला संरक्षण मिळू शकते. तसेच केंद्रघरांना जोर देण्यासाठी किल्लेकोटाच्या हत्तीचा उपयोग होऊ शकतो. (आ. १४० पाहा)

(४) सर्वसाधारणपणे राजाच्या बाजूला किल्लेकोट करणे सोयीस्कर असते; कारण किल्लेकोटाच्या सर्व प्याद्यांना राजाचा जोर होऊ शकतो. परंतु वजीराच्या बाजूला किल्लेकोट केला की व – ह प्याद्याला राजाचा जोर लगेच मिळत नाही. त्या प्याद्याला संरक्षण देण्यासाठी आणखी एक खेळी करणे भाग पडते. उदा० रा – (व) घो १. अशी जादा खेळी, राजाच्या बाजूला किल्लेकोट केला असता, करावी लागत नाही.

(५) आत्मबंधनकारक चाली शक्यतो टाळाव्यात. (आ. १७७ मधील काळ्याच्या खेळ्या पाहा.)

(६) डावाच्या सुरुवातीला वजीरासारखे महान सामर्थ्यवान मोहोरे एकदम बाहेर काढू नये; असे करणे नुसतेच धोक्याचे नाही तर त्यामध्ये वेळ फुकट जातो त्यामुळे डावबाढीमध्ये मागे पडतो, कारण बाहेर काढलेल्या वजीरावर विरोधी लहान बुद्धिबळ हल्ला करून त्याच वेळी ते डावबाढ साधू शकते. वजीराला वाचविण्यासाठी हलवणे भाग पडते. ह्या हलवाहलवीत खेळ्या आणि वेळ फुकट जातो. ह्या फुकट जाणाऱ्या वेळेत आणखी एक विरोधी बुद्धिबळ

यशस्वी रीतीने बाहेर येऊ शकते म्हणजे ह्याचा फायदा प्रतिस्पर्ध्याला मिळतो. (आ. १४८, १४९, १७८ पाहा. आणि पान १०७ वरील मजकूर पाहा.)

(७) सुरुवातीच्या खेळयांमध्ये एकच मोहोरे दोन तीन वेळा हलवून वेळ फुकट दवडू नये (आकृती १३१, १३२, १५०, १५१ पाहा.)

(८) योग्य रीतीने डावबाढ साधण्यासाठी जास्तीत जास्त मोहोरी यशस्वी रीतीने (सुस्थानात) बाहेर काढावीत (आकृती १७७ पाहा)

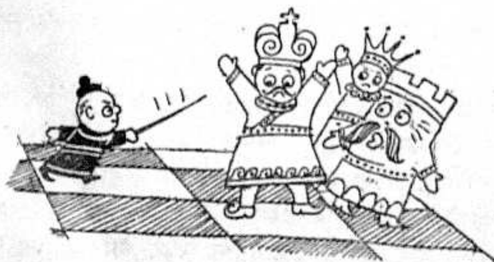
वर दिलेल्या सूचना, आपल्या सर्वसाधारण मार्गदर्शनासाठी आहेत. एखाद्या परिस्थितीत, वर सांगितलेल्या विचारसरणीत, जर एखादी खेळी बसत नसेल, तर ती (खेळी) तुमच्या कल्पनेनुसार, तुम्ही केव्हाही करू शकता.

सुरुवातीच्या चालीसंबंधी जितके सांगावे तितके कमीच पडते. (तेव्हा सखोल अभ्यासासाठी केवळ ह्या विषयावर लिहिलेली पुस्तके वाचावीत).

आता आपण बुद्धिबळ खेळातील, सर्वांना आवडणारा चढाईचा, गुंतागुंत वाढविणारा आणि मारामारी करून डाव आटोक्यात आणणारा मध्यंतरीचा डाव कसा असावा लागतो ह्यासंबंधीची माहिती पुढील प्रकरणात पाहू या..

आकृती क्रमांक १४३ वरील समस्येचे उत्तर : पांढऱ्याने पुढील बिनतोड डावपेच टाकला. (१६) व – घो ८ शह, ... ; पांढऱ्याने आपल्या वजीराचे बलिदान का बरे केले असावे? कारण (१) काळा राजा हलू शकत नाही (२) तेव्हा शह काढण्यासाठी **पां.** वजीर घोड्याने मारणे भाग पडते.

(१६) ..., घो × व ; ही चाल काळ्यावर लादली आहे. मग
(१७) ह – ब८ शह मात. पांढरा हत्ती, उंटाच्या साहाय्याने ब८ मध्ये नेऊन काळ्यावर यशस्वी रीतीने मात करतो.)



७

मध्यपर्व (मध्यंतरीचा डाव)

मध्यंतरीचा डाव नेमका कोठून सुरू होतो, हे सांगणे कठीण असते. कारण सुरुवातीपासून ते शेवटपर्यंत डावाची घडामोड सतत होत असते. उदा०

डावाच्या सुरुवातीला, दोन्ही विरोधी खेळाडूंकडे संख्येने आणि गुणांनी समान, असे अगदी सारखे बुद्धिबळ दल असते. परंतु डाव सुरू झाल्यावर दोन्ही बाजूकडील बुद्धिबळ दलातील समानता नाहीशी होते; त्याची अनेक कारणे आहेत, त्यापैकी एक कारण पुढे दिले आहे.

दोहोंपैकी एका खेळाडूकडे (१) त्याच्या प्रतिस्पर्ध्यापेक्षा संख्येने जास्त बुद्धिबळ दल राहते आणि त्याला "बुद्धिबळ संख्याधिक्याचा वस्तुनिष्ठ लाभ" मिळतो. किंवा (२) त्याच्या प्रतिस्पर्ध्यापेक्षा गुणवत्तेने अधिक असे बुद्धिबळ दल राहते आणि त्याला "बुद्धिबळ गुणाधिक्याचा वस्तुनिष्ठ लाभ" मिळतो. अशा रीतीने वस्तुनिष्ठ लाभ मिळवून तो (खेळाडू) डावावर वर्चस्व गाजवू शकतो आणि शेवटी सक्तीने डाव जिंकू शकतो.

मध्यंतरीच्या डावामध्ये, '**डावावर वर्चस्व**' मिळविण्याचा मुख्य हेतू साधावयाचा असतो. असा वर्चस्वलाभ मिळविण्यासाठी पुढे दिलेल्या निरनिराळ्या गोष्टी करणे आवश्यक असते.

खेळाडूने स्वगृहाबाहेर काढलेल्या मोहोऱ्यांना :

(१) कार्यान्वित करावयाचे असते,

(२) त्यांची सुलभ हालचाल करण्याची क्षमता वाढवावयाची असते,

(३) त्यांच्यामध्ये सुसंघटित रीतीने मारा करण्याची कुवत निर्माण करावयाची असते.

वरील गोष्टी साधल्या म्हणजे पुढे चढाईचे धोरण स्वीकारावयाचे असते. यासाठी :

(४) योग्य रीतीने मारामारी करून, 'वस्तुनिष्ठ लाभ' मिळवावयाचा असतो, आणि

(५) डावावर " वर्चस्व " मिळवून, आपल्याला अनुकूल अशी डाव समाप्तीची स्थिती निर्माण करावयाची असते.

डावावर वर्चस्व कसे मिळवावयाचे असते ?

डावावर वर्चस्व पुढे दिलेल्या कोणत्याही एका गोष्टींतून निर्माण करता येते.

(१) **योग्य ' वस्तुनिष्ठ लाभ ' मिळवून** डावावर वर्चस्व मिळविता येते. किंवा

(२) **प्रतिस्पर्ध्यापेक्षा जास्त घरांवर ताबा मिळवून** म्हणजे **पटावरील जादा टापू व्यापून वर्चस्व निर्माण करता येते.** किंवा

(३) **डावाच्या अगदी सुरुवातीपासून प्रतिस्पर्ध्यापेक्षा, जलद गतीने मोहोरी बाहेर काढून म्हणजे वेळ वाचवून योग्य अशी डावबाढ करून, वर्चस्व मिळविता येते.**

वरील तीन गोष्टी कशा रीतीने साध्य करिता येतात ह्याची माहिती थोडक्यात पुढे दिली आहे.

(१) **वस्तुनिष्ठ लाभ** पुढे दिल्याप्रमाणे असतात. उदा०

(अ) **बुद्धिबळ – संख्याधिकाचा वस्तुनिष्ठ लाभ** किंवा

(ब) **बुद्धिबळ – गुणाधिक्याचा वस्तुनिष्ठ लाभ.**

(अ) बुद्धिबळ-संख्याधिक्याचा वस्तुनिष्ठ लाभ

पटावर जेव्हा, प्रतिस्पर्ध्यापेक्षा संख्येने जास्त आणि उपयुक्त असे बुद्धिबळ दल उरते, तेव्हा संख्याधिक्याचा लाभ होतो. उदा० एखादे बिनजोर मोहोरे किंवा प्यादे मारून किंवा अनुकूल अशी फायदेशीर मारामारी करून किंवा चढाईचे हुकमी डावपेच वापरून, प्रतिस्पर्ध्यापेक्षा संख्येने जास्त बुद्धिबळ राहते आणि त्यामधून वस्तुनिष्ठ लाभ मिळतो, तो लाभ, योग्य ते डावपेच वापरून, वाढविता येतो आणि डावावर वर्चस्व मिळविता येते. शेवटी संख्येने वरचढ अशा प्रभावी दलाने डाव जिंकता येतो. ह्याचे; सर्वांना माहीत असणारे उदाहरण म्हणजे प्रत्यक्ष लढाईचे देता येते. उदा० लढाईमध्ये मोठे सैन्यदल, छोट्या सैन्यदलाचा बहुधा, पराभव करू शकते. ही गोष्ट बुद्धिबळ खेळालासुद्धा लागू पडते. तेव्हा खेळामध्ये विजयश्री खेचून आणण्याचा एक सोपा मार्ग म्हणजे आपले बुद्धिबळ दल फारसे खर्ची न घालता, प्रतिस्पर्ध्याची बुद्धिबळे सक्तीने मारून काढून, संख्याधिक्याचा वस्तुनिष्ठ लाभ मिळविणे, आणि डावावर वर्चस्व स्थापन करून शेवटी डाव जिंकणे.

चढाईचे हुकमी डावपेच वापरून, प्रतिस्पर्ध्याची बुद्धिबळे सक्तीने मारून वस्तुनिष्ठ लाभ कसा मिळवावयाचा असतो ह्यासाठी आकृती १७९ ते आकृती १९६ पाहा.

(ब) बुद्धिबळ-गुणाधिक्याचा वस्तुनिष्ठ लाभ

पटावर, जेव्हा प्रतिस्पर्ध्यापेक्षा गुणवत्तेने अधिक बुद्धिबळ दल राहते, तेव्हा वस्तुनिष्ठ लाभ मिळतो. उदा.

मारामारीत, आपला उंट किंवा घोडा देऊन त्याच्या बदल्यात प्रतिस्पर्ध्याचा हत्ती मारला असता दोन्ही बाजूंकडील बुद्धिबळ दलाची संख्या समान राहते परंतु त्यांच्या तौलनिक मूल्यात फरक पडतो. उदा० येथे उंट किंवा घोड्याच्या तीन मूल्यांच्या बदल्यात प्रतिस्पर्ध्याच्या हत्तीची पाच मूल्ये मिळतात. म्हणजे (५ – ३ = २) एकूण दोन मूल्ये जास्त मिळतात. अशा प्रकारे गुणाधिक्याचा वस्तुनिष्ठ लाभ मिळविता येतो.

पटावर जेव्हा प्रतिस्पर्ध्याच्या बुद्धिबळ दलात कायम स्वरूपाचा कमकुवतपणा राहतो; तेव्हा गुणाधिक्याचा वस्तुनिष्ठ लाभ मिळतो. उदा०

कायम स्वरूपाचा कमकुवतपणा बहुधा 'प्रतिस्पर्ध्याच्या (१) प्याद्याच्या कु रचनेतून किंवा वर सांगितल्याप्रमाणे मोठ्या बुद्धिबळाच्या अभावातून निर्माण होतो आणि त्यामधून गुणाधिक्याचा वस्तुनिष्ठ लाभ मिळविता येतो.

सर्वसाधारणपणे खेळाडू, वर अ किंवा ब मध्ये सांगितल्याप्रमाणे प्रथम वस्तुनिष्ठ लाभ मिळवितो आणि त्याच्या जोरावर तो आणखी वाढत्या प्रमाणात वस्तुनिष्ठ लाभ मिळविण्याचा सतत प्रयत्न करतो आणि डावावर निर्णायक वर्चस्व मिळवून, अंतिम पर्वामध्ये प्रतिस्पर्ध्यापेक्षा एखादा जादा हत्ती किंवा वजीर शेवटपर्यंत राखून ठेवण्याचा आटोकाट प्रयत्न करतो, किंवा शेवटी एखाद्या प्याद्याचा यशस्वी रीतीने वजीर करून अंती डाव जिंकण्याची पराकाष्ठा करतो.

आता पान क्र. १४२ मध्ये (२) आणि (३) मध्ये निर्देश केलेले वर्चस्व मिळविण्यासाठी खेळाडू, जाणूनबुजून आपले बुद्धिबळ आमीष रूपाने देऊन तो :

(२) प्रतिस्पर्ध्यापेक्षा, जास्त घरांवर ताबा मिळवू शकतो. किंवा

(३) प्रतिस्पर्ध्यापेक्षा, जलद गतीने मोहोरी बाहेर काढून म्हणजे वेळ वाचवून योग्य अशी डावबाढ करू शकतो, आणि डावावर निर्णायक वर्चस्व मिळवू शकतो. (आकृती १२९ ते आकृती १४३ पाहा)

आता आपण चढाईचे हुकमी डावपेच वापरून, प्रतिस्पर्ध्याची बुद्धिबळे सक्तीने मारून वस्तुनिष्ठ लाभ कसा मिळवावयाचा असतो हे पाहू.

सक्तीने मोहोरे (फुकटात) मिळवावयाचा एक साधा मार्ग म्हणजे 'द्विघाती हल्ला' होय. अशा द्विघाती हल्ल्यामध्ये प्रतिस्पर्ध्याच्या दोन मोहोऱ्यांवरती एकाच वेळी हल्ला चढविला जातो. प्रतिस्पर्ध्याने दोहोंपैकी एका मोहोऱ्याला जोर दिला तरीसुद्धा दुसरे बिनजोर मोहोरे (फुकटात) मारता येते; आणि वस्तुनिष्ठ लाभ मिळविता येतो. अशा प्रकारचा वस्तुनिष्ठ लाभ मिळविण्यासाठी बऱ्याच वेळा उपयोगात आणता येतील अशा हुकमी चढाईचे डावपेचांची यादी पुढे दिली आहे.

(१) द्विघाती हल्ला : (Fork)

घोडा / वजीर / हत्ती / उंट / प्यादे; हे द्विघाती हल्ला चढवू शकतात.

('/' म्हणजे किंवा)

(२) इरेस धरलेले मोहोरे (Pin)

(३) रेषा घात — (Skewer)

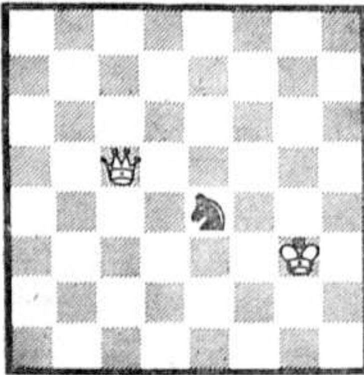
(४) छुपा हल्ला — (Discovered attack)

(५) काटशह — (Discovered check)

(६) दुहेरी शह — (Double check)

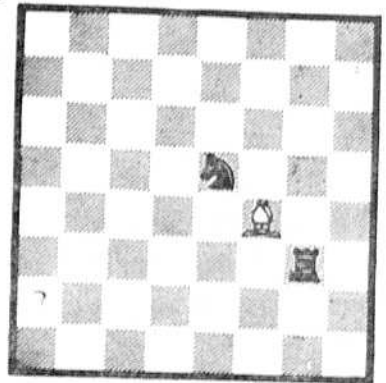
उपरिनिर्दिष्ट चढाईचे सहा डावपेच म्हणजे बुद्धिबळ खेळातील षड्यंत्रेच होत, त्यांची सविस्तर माहिती पुढे दिली आहे.

(१) द्विघाती हल्ला (Fork) : म्हणजे, दोन किंवा अधिक मोहोऱ्यांवर एकाच वेळी चढविलेला हल्ला होय. उदा.आ. १७९ ते १८४ पाहा.



आकृती १७९
द्विघाती – घोडा

(१) ..., घो – रा ५ शह;
काळ्या घोड्याने एकाच वेळी पांढऱ्या राजाला शह देऊन वजीरावर खुनी हल्ला चढविला आहे. तेव्हा शहाचे निवारण करण्यासाठी पांढऱ्याला राजा हलविणे भाग पडते उदा० **(२) रा – घो २, ...;** तेव्हा काळा घोडा **(२) ..., घो × व;** ही खेळी करून वजीर फुकटात मारतो.



आकृती १८०
द्विघाती उंट

(१) उं – उं ४, ...; पांढऱ्या उंटाने हत्ती आणि घोड्यावर एकाच वेळी हल्ला चढविला आहे; तेव्हा काळ्याचा हत्ती वाचविला तर घोडा मरतो आणि घोडा वाचवावा तर हत्ती मरतो. त्याचप्रमाणे हत्तीने घोड्याला किंवा घोड्याने हत्तीला जोर देता येत नाही, तेव्हा पांढऱ्याला एक मोहोरे फुकटात मिळते.

१९७१ च्या राष्ट्रीय नैपुण्यपद निवड सामन्यांतील बुद्धिबळपटू



(चित्र क्र. १८)
श्री. महमद हसन (नववा क्रमांक)



(चित्र क्र. १९)
श्री. अब्दुल जब्बार (सहावा क्रमांक)

उदयोन्मुख बुद्धिबळपटू

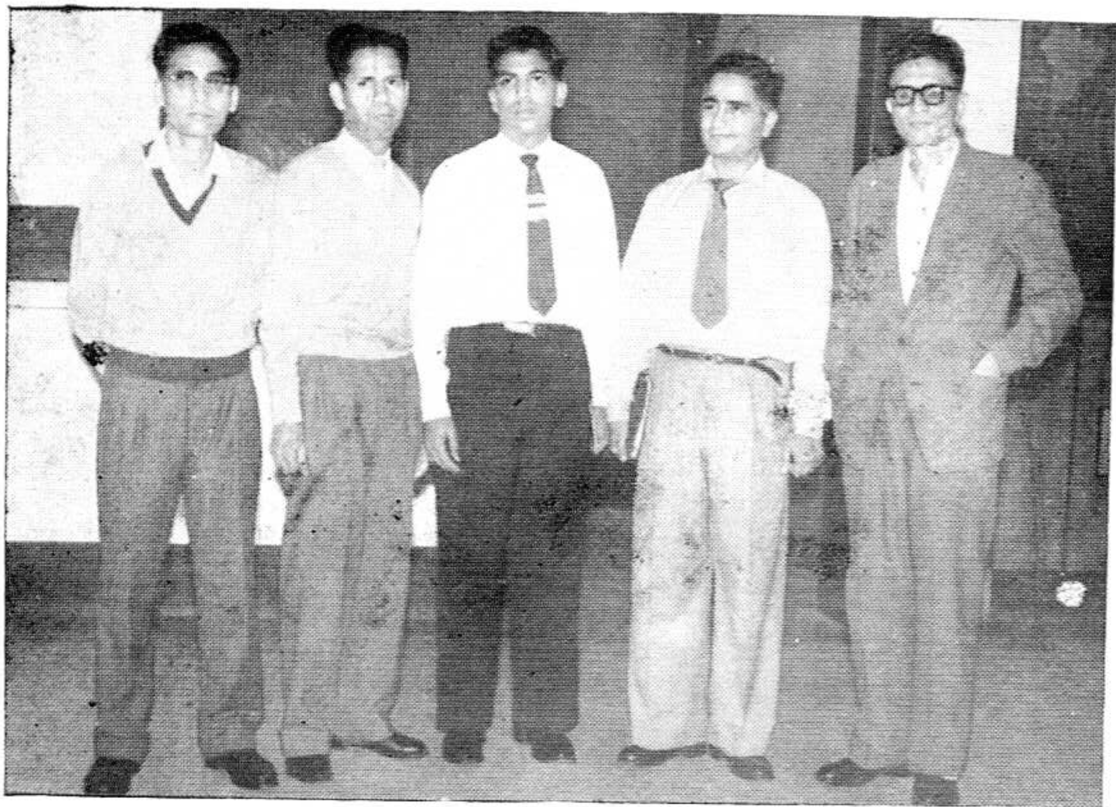


(चित्र क्र. २०)
चि. जी. शेखर
अखिल भारतीय कुमार गटाचा १९६२ चा
विजयी वीर; १९६४ च्या तेल अवीव येथे
इस्रायलमध्ये झालेल्या जागतिक
चेस ऑलिंपियाडमध्ये



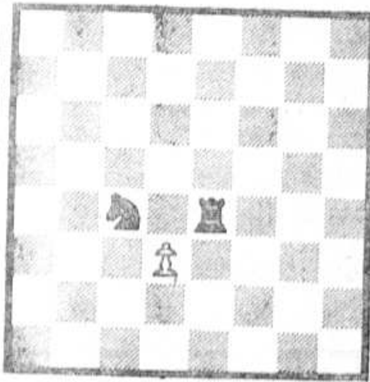
(चित्र क्र. २१)
चि. विश्वनाथ प्रभाकर आपटे (वय ८ वर्षे)
कौतुक कस्तुरी वास कायम टिकवावयास ।
प्रयत्न आणि अभ्यास याचा हवा नित्य ध्यास ॥

लेपझिक ऑलिम्पिएड (१९६७) मध्ये गेलेला भारतीय संघ



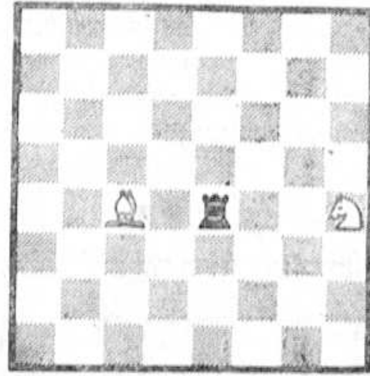
(चित्र क्र. २२)

डावीकडून उजवीकडे : श्री. रमेश शेठ, श्री. केशव साठे (मॅनेजर), श्री. मॅन्युअल एरन, कं. एम. आर वही, श्री. आर. वी. सप्रे



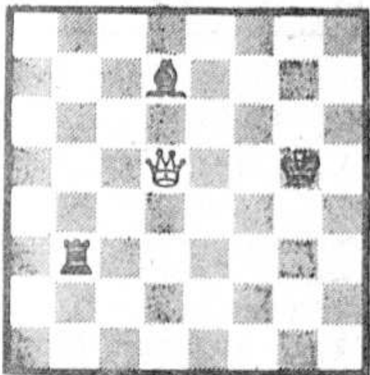
आकृती १८१
द्विघाती प्यादे

(१) प्या – व ३,...; प्याद्याने एकाच वेळी हत्तीवर आणि घोड्यावर हल्ला चढविला आहे. हत्ती वाचविल्यास, (प्यादे देऊन) घोडा मारता येतो.



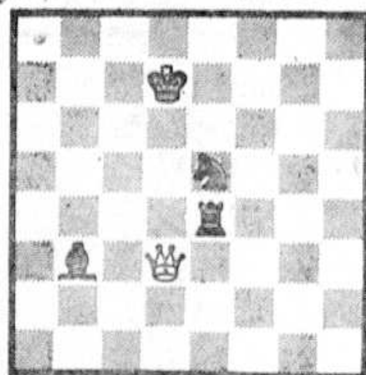
आकृती १८२
द्विघाती हत्ती

(१) ...,ह – रा ५; हत्तीने एकाच वेळी उंटावर आणि घोड्यावर हल्ला चढविला आहे. येथे हत्ती एक मोहोरे फुकटात मिळवू शकतो.



आकृती १८३
त्रिघाती वजीर

(१) व – व ५ शह, ...; वजीराने एकाच वेळी काळ्या राजाला शह दिला



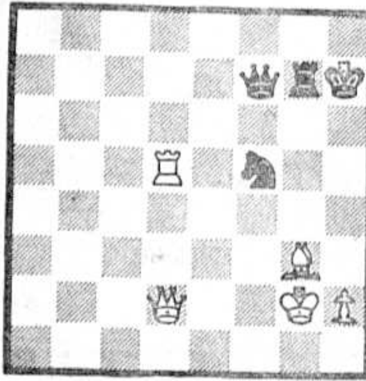
आ. १८४
आत्मघातकी त्रिघाती हल्ला

(१) व – व ३ शह, ...; अती उत्साहाच्या भरात वजीर त्रिघाती हल्ला

आहे आणि हत्ती आणि उंटावर हल्ला चढविला आहे. शहाचे निवारण करण्यासाठी राजा हलला किंवा काळा उंट मध्ये घातला की, वजीर हत्तीला सहज मारू शकतो आणि फुकटात मोहोरे मिळवू शकतो.

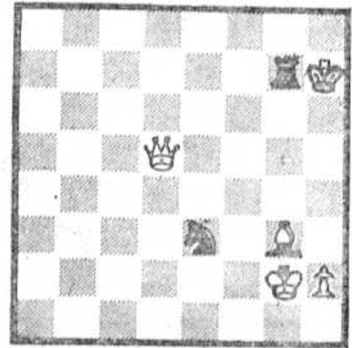
चढविण्यासाठी 'व ३' ह्या घरात नेला, परंतु 'रा ४' मध्ये खुरमांडी घालून बसलेला घोडा वजीरावर प्रहार करून त्यालाच मारतो. (१) ..., घो × व; अती उत्साहाच्या भरात अशी चूक कधीही होऊ देऊ नये; कारण त्यामध्ये फायदा होण्याऐवजी केव्हाही भरून काढता येणार नाही असे नुकसान होते.

द्विघाती हल्ल्याचा डावामध्ये केलेला उपयोग : (आकृती १८५, १८६ पाहा)



आकृती १८५
काळ्याची खेळी आहे;

(१) ..., व × ह शह !
(२) व × व, ...;
काळ्याने आपला वजीर कमी दर्जाच्या हत्तीसाठी का बरे दिला असेल ?
(उत्तरासाठी आ. १८६ पाहा)

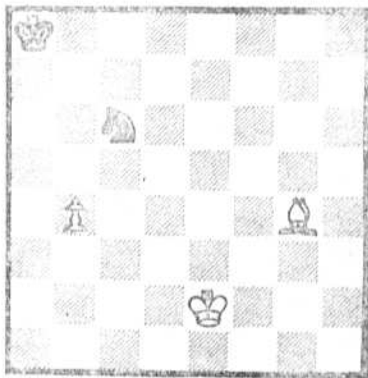


आकृती १८६
घोड्याचा द्विघाती हल्ला

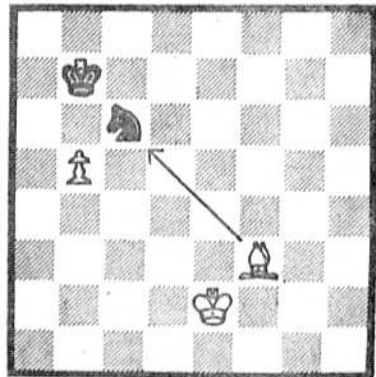
(२)..., घो – रा ६ शह; घोड्याने राजाला शह देऊन, वजीरावरती खुनी हल्ला चढविला आहे. शह निवारण्यासाठी राजाला हलविणे भाग पडते, मग घोडा वजीराला मारतो.
(३) रा – कोठेही हलतो, घो × व;
अशा रीतीने काळ्याने हिकमतीने डावपेच टाकून पांढरा हत्ती फुकटात मिळवून सक्तीने वस्तुनिष्ठ लाभ मिळविला आहे.

(२) इरेस धरलेले मोहोर (Pin) : म्हणजे स्वतःच्याच देवडीत घायाळ झालेला पाहारेकरीच होय. ह्याची सविस्तर माहिती मागे दिली आहे. (आ. ६० आणि ६१ पाहा)

विरोधी मोहोऱ्याच्या माऱ्यातील इरेस धरलेले (पहिले) मोहोरे हलविता येत नाही; कारण ते हलविले की त्यामागे असणाऱ्या राजावर शह-मारा होतो. (आ. १८७, १८८ पाहा.)



आकृती १८७
पांढऱ्याची खेळी आहे.



आकृती १८८
उंटाने घोड्यास इरेस धरले आहे.

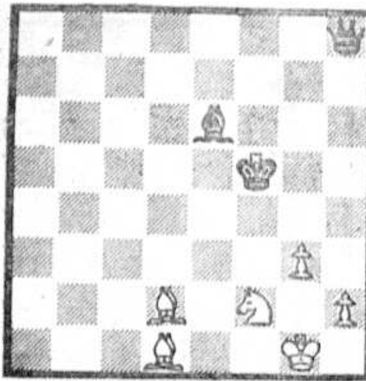
(१) उं – उं३, ...; काळा राजा आणि घोडा एकाच कर्णपट्टीत असलेले पाहून पांढऱ्या उंटाने त्याच कर्णावर येऊन काळ्या घोड्यास इरेस धरले आहे. तेव्हा
(१) ..., रा – घो२ काळ्या घोड्याला राजाने संरक्षण दिले आहे. इरेस धरलेला घोडा फुकटात मिळावा म्हणून पांढरा प्यादे पुढे सारतो, आणि इरेस धरलेल्या घोड्यावर दुसरा मारा चढवितो.

(२) प्या – घो ५, ...; इरेस धरलेल्या घोड्यावर पांढऱ्याने दुसरा मारा चढविला आहे. येथे इरेस धरलेला घोडा हलवला की, राजावर शह – मारा होतो, म्हणून तो (घोडा) हलविता येत नाही. (२) ..., **रा – घो ३ किंवा (२) ... रा – उं २; (३) उं × घो, ...;** उंटाने घोडा फुकटात मिळविला आहे आणि वस्तुनिष्ठ लाभ सक्तीने वसूल केला आहे.

(३) रेषाघात (Skewer) :

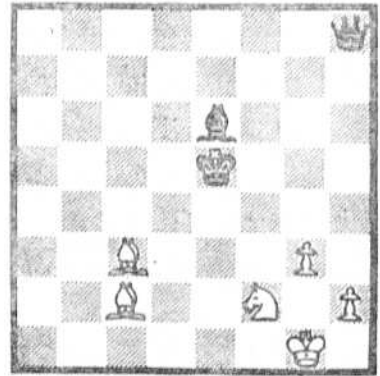
विरोधी बुद्धिबळाच्या (शह) माऱ्यातील रेषेत, पुढे राजा (किंवा एखादे मोहोरे) आणि मागे त्याच्याच बाजूचे मोहोरे, जेव्हा सापडते, तेव्हा राजाला शह माऱ्याबाहेर (किंवा पुढच्या मोहोऱ्याला माऱ्याबाहेर) हलविणे भाग पडते. अशा रीतीने राजाला (किंवा पुढच्या मोहोऱ्याला) माऱ्याच्या रेषेबाहेर हलविले की, त्याच्यामागे असणाऱ्या मोहोऱ्यावर, विरोधी बुद्धिबळाचा हल्ला होतो.

रेषाबात कसा होतो हे दाखविणारे एक उदाहरण आकृती १८९, १९० मध्ये दिले आहे ते पाहा.



आकृती १८९
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(१) उं (व१) – उं२ शह, रा – रा४ (किंवा रा – उं३); काळा वजीर ज्या कर्णपट्टीत आहे त्या कर्णपट्टीत राजाला सक्तीने आणले आहे. आता रेषाबात कसा होतो ते आकृती १९० मध्ये पाहा.

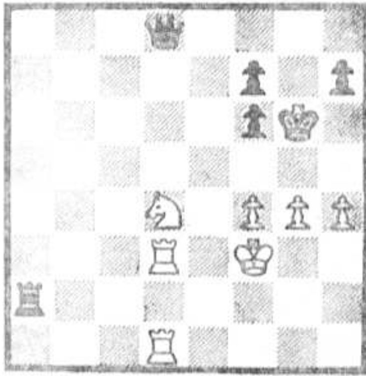


आकृती १९०
रेषाबातेत सापडलेला वजीर

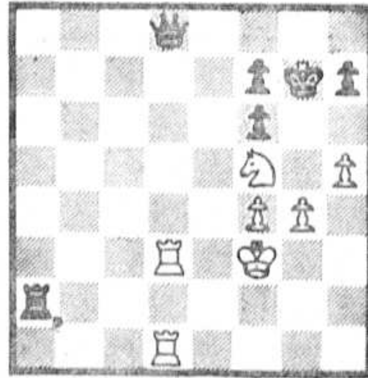
(२) उं (व२) – उं३ शह, ...; (आ. १९० पाहा) आता शहमान्याबाहेर राजाला हलविणे भाग पडते. उदा०
(२) ..., रा – व३; (किंवा रा–व४) मग पांढरा **(३) उं × व, ...;** ही खेळी करून वजीर फुकटात मिळवितो. अशा रीतीने पांढऱ्याने फार मोठा वस्तुनिष्ठ लाभ मिळविला आहे.

(४) छुपा हल्ला (Discovered Attack) :

पुढचे एक मोहोरे (मारा करण्यासाठी) हलले की, मागचे दुसरे मोहोरे उदा० हत्ती/ वजीर/ उंट; छुपा हल्ला करते. (छुपा हल्ला म्हणजे, शिखंडीमागे असलेला अर्जुन आहे) छुपा हल्ला कसा करता येतो आणि त्यातून वस्तुनिष्ठ लाभ कसा करून घेता येतो ह्याचे एक उदाहरण आकृती १९१ आणि १९२ मध्ये दिले आहे, ते पाहावे.



आकृती १९१
पांढऱ्याची खेळी आहे.



आकृती १९२
घोड्याने राजाला शह देऊन, काळ्या वजीरावर हत्तीचा छुपा हल्ला चढविला आहे.

(१) **प्या – ह ५ शह, ...** हा नुसता शह देण्यासाठी शह नाही. ही छुपा हल्ल्याची पूर्वतयारी आहे. काळ्या राजाला, ह ३ किंवा घो २ ह्या घरात सक्तीने जाणे भाग पडावे अशी त्यामागील कल्पना आहे.

(१) **..., रा – घो २;** (काळा राजा – ह ३ मध्ये हलविल्यास त्यावर मात होते) 'व' पट्टीत पांढरा हत्ती, घोडा आणि काळा वजीर आहेत.

(२) **घो – उं ५ शह,** हत्तीच्या माऱ्यात अडथळा आणणाऱ्या घोड्याने शह दिल्याने हत्ती, वजीरावर छुपा हल्ला करू शकतो, कारण राजाला प्रथम शहाबाहेर हलविणे भाग पडते. उदा०

(२) ..., रा – कोठेही हलतो.

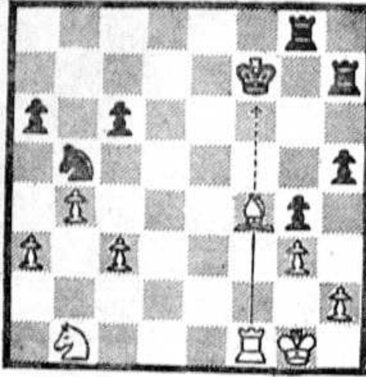
(उदा. रा – घो १)

(३) ह × व (शह, मात)

अशा रीतीने छुपा हल्ला करून वस्तुनिष्ठ लाभ मिळविता येतो आणि डावावर वर्चस्व गाजविता येते.

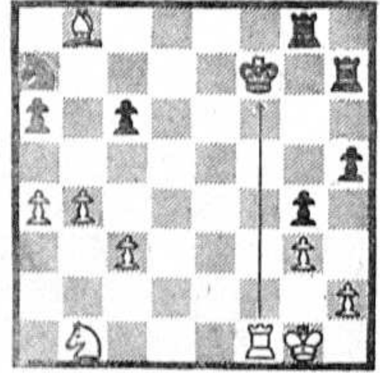
(५) **काटशह** (Discovered Check) :

काटशहामध्ये राजावर होऊ शकणारा वजीर/हत्ती/उंटाचा शह-मारा उघडा केला जातो. (आकृती ६४, ६५ पाहा.) काटशहाचा फायदा कसा करून घेता येतो हे दर्शविणारे एक उदाहरण आकृती १९३ आणि १९४ मध्ये पाहा.



आकृती १९३
पांढऱ्याची खेळी आहे.

येथे सर्व काळी मोहोरी पांढऱ्या घरात आहेत; पांढरा उंट काळ्या कर्णपट्टीतील घरांमध्ये हलू शकतो आणि उं ४ मधील उंट हलला की पांढऱ्या हत्तीचा काटशह काळ्या राजाला बसू शकतो. तेव्हा काटशह देताना आपला फायदा करून घेण्यासाठी एखादे काळे मोहोरे योग्य अशा काळ्या घरात सक्तीने आणता येते का हे पांढरा आधी बघतो. उदा०



आकृती १९४
हत्तीचा काटशह आणि उंटाचा हल्ला.

(१) प्या – ह ४, घो – ह २ घोडा एकुलत्या एक अशा सुरक्षित घरात हलतो. तेव्हा ...

(२) उं – घो ८ काटशह, रा – कोठेही हलतो.

आणि मग पांढऱ्याला फुकटात घोडा मिळतो उदा० (३) उं × घो, ... ;

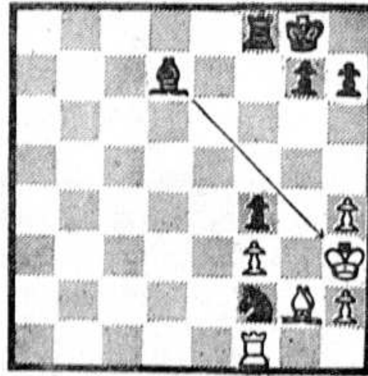
अशा रीतीने घोडा फुकटात मिळवून पांढऱ्याने वस्तुनिष्ठ लाभ मिळविला आहे.

(६) दुहेरी शह (Double Check)

हा काटशहाचाच एक अघोरी प्रकार आहे. दुहेरी शहामध्ये दुसऱ्या स्थिर मोहोऱ्याचा छुपा काटशह उघडा करणारे मोहोरेही नव प्राप्त घरातून दुसरा साधा शह देते (आकृती ६६ आणि आकृती ६७ पाहा.) दुहेरी शहाचा फायदा कसा करून घेता येतो ह्याचे एक उदाहरण आकृती १९५ आणि १९६ मध्ये दिले आहे ते पाहावे.



आकृती १९५
काळ्याची खेळी आहे.



आकृती १९६
दुहेरी शह

(१) ..., प्या – उं ५ शह; दुहेरी शहाच्या पूर्वतयारीसाठी दिलेला हा शह आहे.

(२) रा – ह ३, ...; पांढऱ्या कर्णातील काळ्या उंटाचा संभाव्य छुपा काटशह आणि घोड्याचा साधा शह एकाच वेळी देता यावा म्हणून राजाला ह. ३ ह्या पांढऱ्या घरात सक्तीने रेटला आहे.

उंटाचा काटशह आणि घोड्याचा साधा शह मिळून होणारा 'दुहेरी शह' देता यावा म्हणून काळ्याने पुढील हुकमी खेळी केली.

(२) ..., घो×ह; दुहेरी शह आणि मात होते.

उंट काटशह देतो आणि घोडा हत्तीला मारून नवप्राप्त घरातून दुसरा साधा शह देतो. येथे दुहेरी शह दिल्यामुळे राजाला हलविणे भाग पडते. कारण एकाच वेळी दोन निरनिराळ्या दिशांतून होणारा दुहेरी शह मारा करणाऱ्या मोहोऱ्यांना एकाच खेळीत मारून काढून, दोन्ही शहांचे निवारण एकाच वेळी करू शकणार नाही ही गोष्ट नेहमी ध्यानात ठेवावी. येथे पांढऱ्या राजाला सुरक्षितपणे हलता येण्याजोगे पलायन घर न उरल्याने त्याच्यावर मात होते.

आ. १९६ मध्ये काळ्याने हत्ती फुकटात मारून स्थितिजन्य लाभ मिळवून शेवटी यशस्वी रीतीने मात केली आहे.

वरील उदाहरणांतून चढाईचे हुकमी डावपेच कार्यवाहीत कसे आणावयाचे आणि वस्तुनिष्ठ लाभ कसा मिळवावयाचा असतो हे दाखविले आहे.

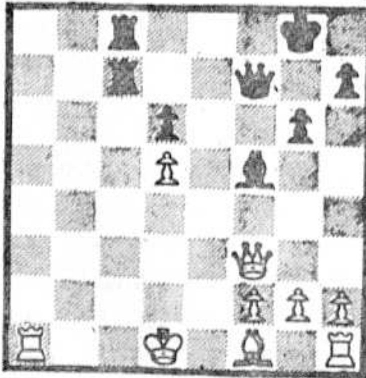
आता प्राप्त स्थितीत हुकमी डावपेच वापरून संभाव्य विद्युत चढाई कशी करावयाची आणि

स्थितिजन्य आणि वस्तुनिष्ठ लाभ कसा करून घ्यावयाचा असतो ह्याची काही उदाहरणे सटीप पुढे दिली आहे.

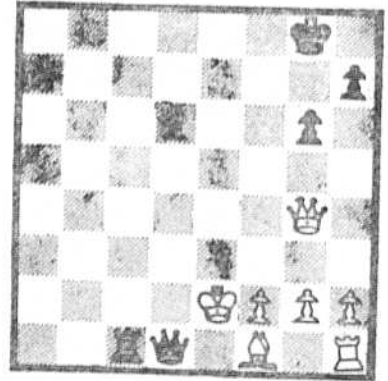
सूचना क्रमांक १ : पुढील उदाहरणांत, डावातील मूळ चाली ठळक अक्षरात दिल्या आहेत. वेळोवेळी काही सूचना दिल्या आहेत. तसेच पर्यायी चाली (लहान अक्षरात) दिल्या आहेत. हे सारे सरसकट वाचत गेल्यास खेळाडूला मूळ डाव समजण्यास अवघड जाईल. यासाठी खेळाडूने, पटावर प्रथम, मूळ (ठळक अक्षरातील) चाली एका पाठोपाठ एक खेळत जाव्यात. (त्यावेळी पर्यायी चाली सूचना वगैरे वाचू नये म्हणजे अडखळल्यासारखे होणार नाही) हे प्रात्यक्षिक संपूर्णपणे ध्यानात आल्यावर प्रत्येक मूळ चाली-वरील सूचना, टीपा आणि पर्यायी चाली समजावून घ्याव्यात. म्हणजे डावातील खेळींचे पृथक्करण कसे करावे, डाव खेळताना कोणत्या दिशेने विचार करावा लागतो वगैरे गोष्टींचे आकलन होण्यास खूप मदत होईल.

सूचना क्रमांक २ डाव्या बाजूकडील आकृतीखालील मजकूर वाचून झाल्यावर उजव्या बाजूकडील आकृतीखालील मजकूर वाचावा म्हणजे अडखळल्यासारखे होणार नाही.

उदाहरण १



आकृती १९७
काळ्याची खेळी आहे.



आकृती १९८
पांढऱ्याची खेळी आहे.

आ. १९७ मधील दोन्ही बाजूंच्या बुद्धिबळांची स्थिती विचारात घेता पुढील गोष्टी ठळकपणे दिसून येतात.

तुलनात्मक दृष्टया काळ्या मोहोऱ्यांना, सुयोग्य हालचाली करण्याची क्षमता जास्त आहे.

ह्याउलट दोन्ही पांढरे हत्ती स्वगृहात घोरत पडले आहेत, पांढरा उंट अजून खेळात उतरला नाही; तोही स्वगृहात रखडला आहे. सर्वांत धोका आहे तो पांढऱ्या राजाला. तो उघडा पडला आहे आणि सहज भेदनीय आहे. तेव्हा काळ्याच्या दृष्टीने अशी स्थिती हुकमी चढाईच्या डावपेचाला अत्यंत अनुकूल आहे. उदा०

(१) ..., उं – घो५!!	पांढऱ्या वजीरास इरेस धरण्यासाठी उंट धावला आहे;
(२) व × उं, ...;	काळ्या उंटाचा वजीराने बळी घेतला आहे, (उंटाचे बलिदान करण्यामागील काळ्याचा हेतु लवकरच दिसून येईल), परंतु व ५ मधील पांढऱ्या प्याद्याला होणारा वजीराचा जोर नाहीसा होतो.
(२) ..., **व × (व) प्या शह;**	बिनजोर प्यादे मारून, काळ्या वजीराने शह दिला आहे.
(३) **रा – रा,१* ह – उं८ शह;**	उंटाच्या पट्टीत दोन्ही हत्ती असल्याने, काळ्या हत्तीने शह दिला आहे.
(४) **ह × ह, ह × ह शह;**	हत्तीस हत्ती देऊन, दुसऱ्या काळ्या हत्तीने शह दिला आहे.
(५) **रा – रा२, व – व८ शह;**	'व८ – ह४' ह्या **पां.** वजीर असणाऱ्या कर्णरेषेत **पां.** राजाला सक्तीने आणवून, 'रेषाघाताची पूर्वतयारी केली आहे' (आ. १९८ पाहा) आता काळ्या उंटाच्या बलिदानाचा मूळ हेतू प्रगट होईल.
(६) **रा – रा३, व × व;**	**पां.** राजा हलताच, बीनजोर पांढऱ्या वजीराला, काळा वजीर रेषाघाताने मारतो.

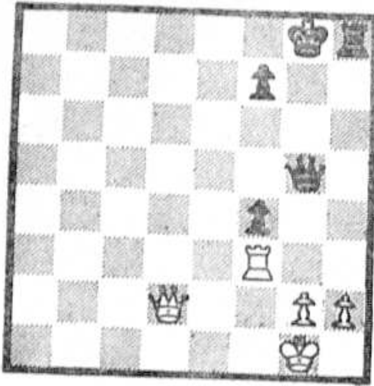
अशा रीतीने स्थितिजन्य वस्तुनिष्ठ लाभ मिळवून काळा डावावर वर्चस्व गाजवू शकतो• आणि शेवटी डाव जिंकू शकतो.

*येथे पांढऱ्याने जर (३) रा – रा२, ..., ही खेळी केल्यास त्याच्यावर मात होते. उदा० (३) ..., ह – उं७ शह (४) रा – रा१, व – व७ शह; मात होते.

किंवा

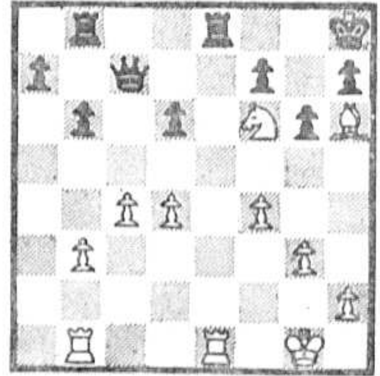
(४) रा – रा३, ह – रा१ शह
(५) रा – उं४, व – रा४ शह;
(६) रा – उं३, ह – उं१ शह मात

उदाहरण २



आकृती : १९९
पांढऱ्याची खेळी आहे.

उदाहरण ३



आकृती : २००
पांढऱ्याची खेळी आहे

आकृती १९९ मधे दोन्ही बाजूंकडील बुद्धिबळांची संख्या आणि गुण समान आहेत. पांढरा राजा किल्लेकोटात सुरक्षित आहे, परंतु काळा राजा उघड्यावर पडला असून भेदनीय आहे, तेव्हा राजाच्या संरक्षणासाठी काळा वजीर पुढे सरसावला आहे. ह्या वस्तुस्थितीतून, पांढऱ्याला हुकमी चढाईचे डावपेच लढविण्याची सुसंधी मिळते. उदा०
(१) ह – घो३, . . . ; पांढरा हत्ती घो३ मध्ये चालवून पांढऱ्याने काळ्या वजीराला इरेस धरला आहे. आता काळ्याने जर (१) . . . प्या × ह, ही खेळी केली तर पांढरा (२) व × व शह, . . . ; ही खेळी करून वजीर मारतो आणि समजा काळ्याने जर (१) . . . , व × ह ; ही खेळी केली तर (२) प्या × व; . . . ; ही खेळी करून पांढरा हत्ती देऊन वजीर मिळवितो. अशा-

आकृती २०० मधे दोन्ही बाजूंकडील संख्या आणि गुण विषम आहेत. काळ्याकडे महान सामर्थ्यवान वजीर असून त्याच्याकडे गुणाधिक्य आहे. ह्याउलट पांढरी मोहोरी गुणांनी जरी कमी असली तरी ती सुसंघटित रीतीने चढाई करण्याच्या दृष्टीने मोक्याच्या जागा बळकावून बसली आहेत. त्यामुळे त्यांना स्थितिजन्य लाभ मिळू शकतो. तेव्हा पांढऱ्याला हुकमी डावपेच लढविण्याची सुसंधी सहज प्राप्त होते. उदा०
(१) ह × ह शह, ह × ह; पांढऱ्याने हत्तीस हत्ती देऊन संभाव्य चढाईची तयारी केली आहे. **(२) उं – घो७ शह, रा × उं;** पांढऱ्याने उंट देऊन काळ्या राजाला सक्तीने घो२ ह्या घरात यावयास भाग पाडले आहे. कारण संभाव्य द्विघाती हल्ल्याची ती पूर्व-

रीतीने पांढरा भरीव वस्तुनिष्ठ लाभ मिळवू शकतो.

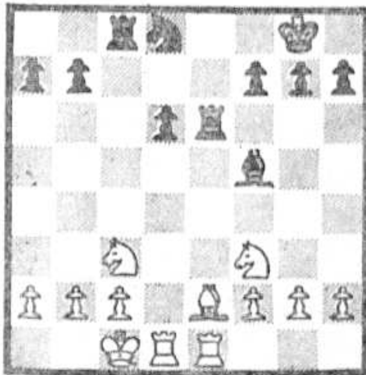
तयारी आहे. (३) घो×ह शह, ...; हत्तीला मारून, पांढऱ्या घोड्याने एकीकडे राजाला शह दिला आहे आणि त्याच वेळी वजीरावर खुनी हल्ला चढविला आहे.

(३) ..., रा – घो१ / ह१ / उं१/ह३;
(४) घो×व, ...;

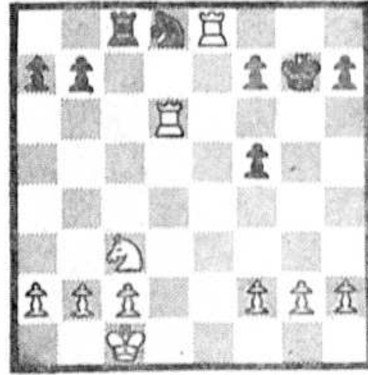
अशा रीतीने केवळ एक उंट देऊन पांढऱ्याने हत्ती आणि वजीर मारून डोळ्यात भरेल असा पराक्रम केला आहे. काळ्याची सर्व मोहोरी हिकमती डावपेच लढवून गारद केल्याने, पांढऱ्याने वस्तुनिष्ठ लाभ मिळवून डावावर निर्विवादपणे वर्चस्व मिळविले आहे.

उदाहरण ४

आकृती २०१ मधील स्थितीत काळ्याचे एक मोहोरे कमी आहे आणि त्यात भर म्हणजे काळ्याची पिछाडीची बाजू कमकुवत आहे. ह्या दोन गोष्टी काळ्याची अनुकंपनीय स्थिती दाखवितात. ह्याउलट पांढरी मोहोरी सुसंघटित रीतीने हल्ला करण्यास सिद्ध आहेत आणि समयोचित डावपेचांचा ससेमिरा लावून काळ्याचा प्रतिकार सहज मोडून काढू शकतील. उदा०



आकृती २०१
पांढऱ्याची खेळी आहे.



आकृती २०२
काळ्याची खेळी आहे.

(१) घो – व ४, ...;

काळा हत्ती आणि उंटावर घोड्याने द्विघाती हल्ला चढविला आहे.

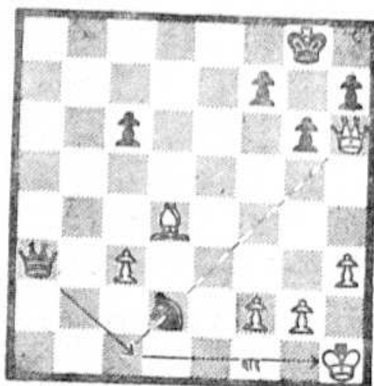
(१) ..., ह – रा ४; तेव्हा काळ्याने हत्ती वाचवून उंटास जोर केला आहे.
(२) घो × उं, ह × घो, आणि पांढऱ्याने उंट मारून काळ्या हत्तीला घोडा मारावयास भाग पाडले आहे. आणि दोन्ही काळे हत्ती ह ३ – उं ८ ह्या एका कर्णरेषेत आलेले पाहून उंटाने
(३) उं – घो ४;...; रेषाघाती हल्ला चढविला आहे (हा रेषाघाताचा आणखी एक प्रकार आहे.) आणि त्याच वेळी रा– पट्टी मोकळी करून हत्तीला बेधडक मुसंडी मारून मात करण्याचा मार्ग सूचित केला आहे. तेव्हा मात होऊ नये आणि
(३) ..., प्या – (रा) घो ३. हत्ती वाचावा म्हणून ही खेळी करणे भाग पाडले आहे.
(४) उं × ह, प्या × उं; पांढऱ्याने लहान मोहोरे देऊन मोठे मिळविले आहे आणि काळ्याचा किल्लेकोट तोडला आहे.

(५) ह-रा ८ शह, रा – घो २; हत्तीने राजाला शह देऊन घोड्यावर हल्ला चढविला आहे.

(६) ह × (व) प्या, ... ; (आकृती २०२ पाहा) दुसऱ्या हत्तीने प्याद्याचा अडथळा दूर सारून घोड्यावर दुसरा हल्ला चढविला आहे;
(६) ..., ह – उं २; घोड्याला एकुलत्या एक हत्तीचा जोर आहे त्यामुळे पांढऱ्याने घोडा फुकटात
(७) ह (व ६) × घो ...; मिळविला आहे.

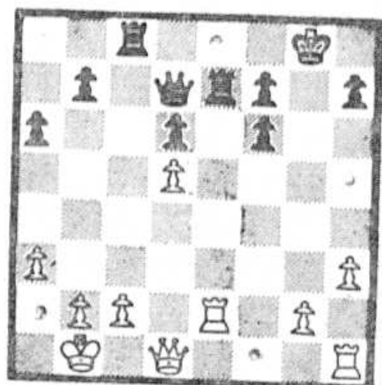
अशा रीतीने पांढऱ्याने वस्तुनिष्ठ लाभ सक्तीने मिळवून डावावर वर्चस्व मिळविले आहे.

उदाहरण ५



आकृती २०३
काळ्याची खेळी आहे.

उदाहरण ६



आकृती २०४
पांढऱ्याची खेळी आहे.

आकृती २०३ मध्ये दोन्ही बाजूकडील बुद्धिबळांची संख्या आणि गुण समान आहेत. पांढऱ्याची खेळी असती तर त्याने एका खेळीत काळयावर मात केली असती उदा० व – घो ७ शह–मात. परंतु खेळी काळयाची आहे आणि तो समयोचित डाव-पेच टाकून उलट पांढऱ्या वजीराला मारून काढू शकतो. उदा०

(१) ..., व – उं ८ शह, (२) रा–ह २, घो–उं८ शह; (३) रा – घो १, व × व;	शह देऊन संभाव्य

दुहा हल्ल्याची पूर्वतयारी केली आहे आणि घोड्याने शह देऊन पांढरा वजीर वजीराने घेतला आहे.

(४) रा × घो ... ;

थोडक्यात काळयाने, एकाच वेळी शह आणि दुहा हल्ल्याचा उपयोग करून केवळ घोडा देऊन वजीर मिळविला आहे; आणि मात होण्याची टांगती दहशत असून-सुद्धा समयोचित डावपेच लढवून, मात देऊ शकणाऱ्या वजीरालाच मुळापासूनच उखडून टाकून पांढऱ्यावर डाव उलटविला आहे. समयसूचकतेचे हे एक उत्कृष्ट उदाहरण आहे.

आकृती २०४ मध्ये दोन्ही बाजूंकडील बुद्धिबळांची संख्या आणि गुण समान आहेत, पांढरा राजा किल्लेकोटात सुरक्षित आहे. परंतु काळ्या राजाचा किल्लेकोट फुटल्याने तो समोरून उघडा पडला आहे आणि भेदनीय आहे. ह्या वस्तुस्थितीचा पुरेपूर फायदा पांढऱ्याने उठविला आहे.

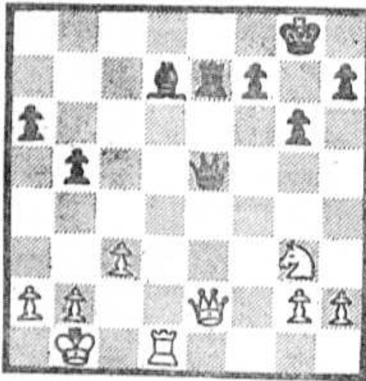
उदा०

(१) ह × ह..., वजीराची (व १–ह ५) ही कर्ण वाट मोकळी करण्यासाठी, व द्विघाती हल्ल्याची पूर्वतयारी करण्यासाठी हत्ती मारून काळ्या वजीरावर हल्ला चढविला आहे तेव्हा

(१) ..., व × ह;ही चाल करून;
पांढरा हत्ती मारला आहे आणि वजीर वाचविला आहे.
पांढऱ्या वजीराचा व १ – ह ५ हा कर्णमार्ग मोकळा झाल्याने त्याला द्विघाती हल्ला सहज चढविता येतो.

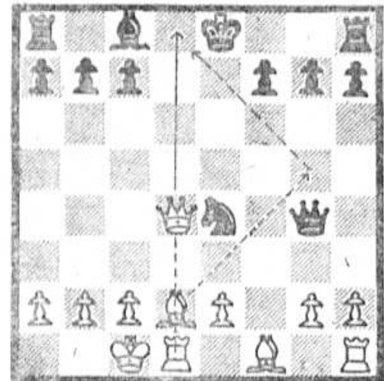
(२) व-घो ४ शह; रा – हलतो.
आणि मग पांढरा वजीर, हत्ती फुकटात मिळवितो. उदा० (३) व × ह, ...;
थोडक्यात पांढऱ्याने (१) त्याच्या मोहोऱ्यांच्या सहज सुलभ हालचाली करण्याच्या कुवतीचा आणि (२) स्थिति-जन्य परिस्थितीचा पुरेपुर उपयोग करून घेतला आहे.

उदाहरण ७



आकृती २०५
पांढऱ्याची खेळी आहे

उदाहरण ८



आकृती २०६
पांढऱ्याची खेळी आहे

दोन्ही बाजूंकडील बुद्धिबळांची संख्या आणि गुण समान आहेत. दोन्ही राजे किल्लेकोटात सुरक्षित आहेत. पांढऱ्या वजीरावर काळ्याचे दोन जोर झाले आहेत. आता जर काळ्याची खेळी असती तर त्याने घोडा फुकटात मिळविला असता. उदा०
(१) ..., व × व; (२) घो × व, उं – घो ५. रेषाबात, कारण 'व८ – ह४' ह्या कर्णात असणारे पांढरा हत्ती आणि घोडा ((२) ..., उं × घो ५; ह्या खेळीमुळे) काळ्या उंटाच्या मान्यात येतात. (३) ह – व२, उं × घो; अशा रीतीने काळा, घोडा फुकटात मिळवू शकतो.
परंतु आता पांढऱ्याची खेळी असल्याने, तो हिकमतीने असाच वस्तुनिष्ठ लाभ मिळवू शकतो; कारण रा २ मधील काळ्या हत्तीला व२ मधील उंटाला आणि रा ४ धील वजीराला एकाच वेळी जोर देण्याचे

दोन्ही बाजूंकडील बुद्धिबळांची संख्या आणि गुण समान आहेत. पांढऱ्याने किल्लेकोट करून डाव बाढ केली आहे. त्याची मोहोरी सुसंघटित रीतीने संभाव्य हल्ला करण्यास सिद्ध आहेत. ह्याउलट काळ्याने किल्लेकोट केला नसल्याने त्याचा राजा असुरक्षित असून भेदनीय आहे. तेव्हा आता जर काळ्याची खेळी असती तर त्याने किल्लेकोट प्रथम केला असता. परंतु आता पांढऱ्याची खेळी आहे आणि तो हिकमतीने समयोचित डावपेच लढवून उघड्यावर पडलेल्या काळ्या राजावर हल्ल्यांचा ससेमिरा लावून अंती मात करतो.
(१) व – व८ शह! ...; वजीराचे हे बलिदान कशासाठी असेल बरे? येथेच तर नाट्य दडले आहे. कारण काळ्याला आवडो वा न आवडो, त्याला मात टाळण्यासाठी वजीर घेणे भाग पडते.

दुप्पट काम करावे लागते. म्हणजे हत्तीवरील कामाचा ताण वाढतो तेव्हा उंटाला जोर देणारा हत्ती हलविला की मग उंट फुकटात मिळतो. उदा०

(१) व × व, ह × व; (काळ्याला ही खेळी करणे भाग पडते, नाहीतर वजीर आणि हत्ती दोन्हीही नाहक मरतील.)

(२) ह × उं, ...; अशा रीतीने उंट फुकटात मिळवून पांढऱ्याला वस्तुनिष्ठ लाभ मिळविता येतो.

(१) ..., रा × व; पांढऱ्याने राजाला सक्तीने 'व १' च्या घरात आणले आहे.

(२) उं – घो५ दुहेरी शह, रा–रा१; काळ्या राजाला एकुलत्या एक पलायन घरात जाणे भाग पडते. आणि मग

(३) ह – व८ शह – मात हत्तीने उघडया 'व' पट्टीवर थेट मुसंडी मारून उंटाच्या जोरात आणि त्याच्या साहाय्याने काळ्यावर मात केली आहे; आणि स्थिति-जन्य अनुकूलतेमुळे उत्कृष्ट लाभ मिळविला आहे.

उदाहरण ९

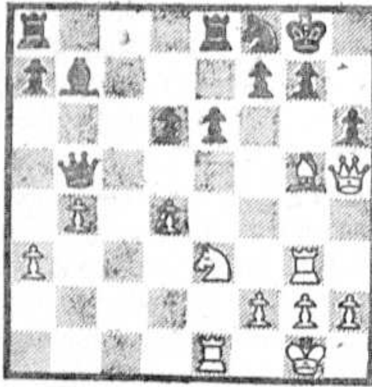
आकृती २०७ मध्ये दोन्ही बाजूंकडील बुद्धिबळांची संख्या आणि गुण समान आहेत. दोन्ही राजे किल्लेकोटात आहेत. काळ्याने, एक पांढरे मोहोरे फुकटात मिळू शकेल अशा हेतूने किल्लेकोटाचे 'ह' पट्टीतील प्यादे नुकतेच पुढे सरकविले आहे. कारण त्याला वाटले की पांढरा उंट वाचविण्यासाठी हलविला की विनजोर पांढरा वजीर फुकटात मिळू शकेल. पांढऱ्याच्या लक्षात ही गोष्ट आली असतानासुद्धा त्याने तिकडे कानाडोळा केला आणि वजीर वाचविण्याऐवजी उंट वाचविला उदा० :

(१) उं – उं ६ ...; पांढऱ्या वजीरासमोर ढालीसारखा उभा असलेला उंट बेगुमानपणे बाजूला काढण्यात पांढऱ्याने घोडचूक तर केली नाही ना ? कारण

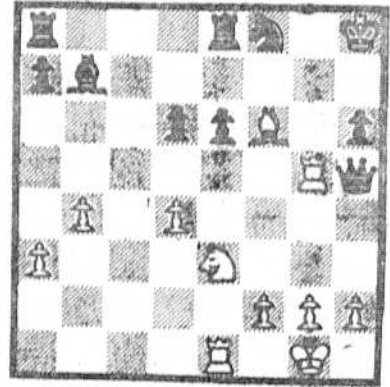
(१) ...; व × व; ही चाल करून काळ्याने पांढरा वजीर मिळविल आहे. पण

(२) ह × प्या, शह, रा – ह१; ही चाल करून पांढऱ्याने उंटाच्या जोरात राजाला शह दिला आहे. पांढऱ्याने केवळ शहावर शह देता यावेत म्हणून का आपला वजीर फुकटात दिला आहे ?

(३) ह × प्या काटशह, रा – घो १;
(४) ह – घो ७ शह, रा – ह १;
पांढऱ्याने वजीराचे बलिदान करण्यामागील हेतू, पुढील खेळीत दिसून येईलच, परंतु येथे पांढऱ्याने शहावर शह देऊन काळ्याचा किल्लेकोट भुईसपाट करून काळ्या



आकृती २०७
पांढऱ्याची खेळी आहे.



आकृती २०८
काळ्याची खेळी आहे.
किल्लेकोट फोडून पांढऱ्याने बिनजोर काळ्या वजीरावर हल्ला चढविला आहे.

राजाला पळता भुई थोडी केली आहे. आता पुढील नाट्यमय चाल पांढरा करतो.

(५)ह – घो ५ काटशह ...;
(आकृती २०८ पाहा)

पांढऱ्यानें उंटाचा परत एकदा काटशह देऊन आपल्या वजीराच्या बलिदानाचे उट्टे सव्याज फेडण्यासाठी बिनजोर काळ्या वजीरावर हत्तीने हल्ला चढविला आहे. कारण शहाचे निवारण करण्यासाठी राजा हलविणे भाग पडते आणि मग पांढऱ्या हत्तीने वजीराला मारता येते.

(५)..., रा – ह २; }
(६) ह × व, ..., }

अशा रीतीने पांढऱ्याने, आधी वजीराचे बलिदान करून सुरुवातीला अवघडलेल्या परिस्थितीत समयोचित डावपेच वापरून काळ्याचा किल्लेकोट नष्ट केला आहे. काळा राजा उघडा पडल्याने पांढऱ्याला स्थितिजन्य लाभ मिळू शकतो आणि काळ्या वजीराला मारून टाकल्याने डावावर वर्चस्व मिळू शकते.

आतापर्यंत दाखविलेल्या चढाईच्या हुकमी डावपेचांशिवाय पुढे दिलेल्या आणखी काही तंत्रांचा उपयोग मध्यंतरीच्या डावामध्ये केला जातो.

(१) मोकळ्या पट्टीवर हत्तीच्या हालचाली आणि माऱ्याचा उपयोग परिणामकारक रीतीने करून घ्यावयाचा असतो.

(२) अडथळाविरहित कर्णमार्गांवर उंटाच्या हालचाली आणि माऱ्याचा उपयोग परिणामकारक रीतीने करून घ्यावयाचा असतो.

(३) ह्याशिवाय अत्यंत प्रभावशाली असे तंत्र म्हणजे
(अ) संघटित माऱ्याचे (Combination चे) किंवा
(ब) सुसंघटित हल्ल्याचे (good, Combination चे) तंत्र होय.

ह्या तंत्रांचा यशस्वी रीतीने डावात उपयोग करून घ्यावयाचा असतो.

संघटित मारा किंवा **सुसंघटित हल्ला** म्हणजे एक मोठा चमत्कार आहे. मध्यंतरीच्या डावात किंबहुना अंतिम पर्वामध्ये एखाद्या गुंतागुंतीच्या स्थितीचा शेवट संघटित माऱ्याने किंवा सुसंघटित हल्ल्याने करता येतो. संघटित मारा किंवा सुसंघटित हल्ला करण्यासाठी दोन, तीन किंवा अनेक बुद्धिबळे एकमेकांच्या सहकार्याने सुसंघटित मारा करून, त्यांना हवे असेल त्याप्रमाणे, विरोधी बुद्धिबळांना, सक्तीने खेळावयास भाग पाडतात. ह्या सुसंघटित हल्ल्याचा प्रत्यक्ष परिणाम अनेक खेळ्या केल्यानंतर दिसून येतो.

खेळ चालू असताना अशी एखादी परिस्थिती निर्माण होते की, काही बुद्धिबळांच्या आकस्मिक बलिदानाने प्रतिस्पर्ध्यावर चालींची मालिका सक्तीने लादली जाते, आणि त्यामधून पुढे दिलेली उद्दिष्टे गाठता येतात. उदा०

(१) डावावर निर्विवादपणे वर्चस्व मिळवून अंतिम विजय मिळविणे किंवा

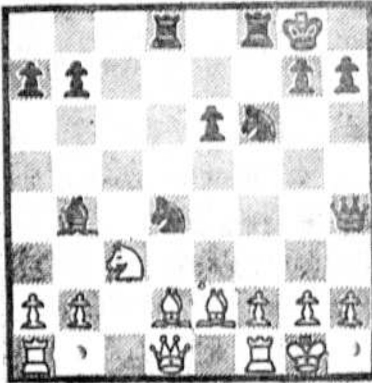
(२) निकृष्ट स्थितीमधील डावामध्ये आशादायक अशी अनुकूल सुधारणा करणे.

संघटित माऱ्यात किंवा सुसंघटित हल्ल्यामध्ये पुढे दिलेले घटक असावे लागतात.

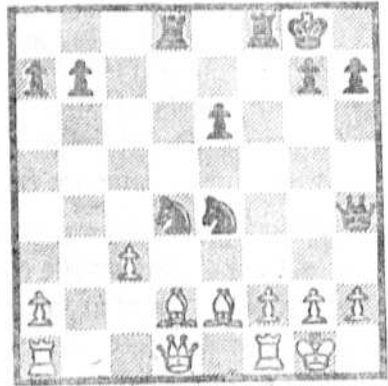
(१) प्रारंभीचे आकस्मिक बलिदान,
(२) आधी योग्य पृथक्करण करून लादता येण्याजोगी सक्तीच्या चालींची मालिका,
(३) लाभदायक परिणाम आणि त्यातून उत्पन्न होणारे विजिगीषू वर्चस्व.

सुसंघटित मारा किंवा सुसंघटित हल्ल्याचा उपयोग दाखविणारी उदाहरणे पुढे दिली आहेत ती पाहावीत.

उदाहरण १



आकृती : २०९
काळ्याची खेळी आहे



आकृती : २१०
पांढऱ्याची खेळी आहे

आकृती २०९ मध्ये दोन्ही बाजूंकडील बुद्धिबळांची संख्या आणि गुण समान आहेत. परंतु डोळ्यात भरेल असे मोहोऱ्यांच्या हालचालीचे श्रेष्ठत्व काळ्याला पुढे दिलेल्या कारणांमुळे मिळाले आहे.

(१) काळा वजीर चढाईच्या दृष्टीने उत्कृष्ट स्थान बळकावून बसला आहे; ह्याउलट पांढरा वजीर अजूनही स्वगृहात आहे.

(२) दोन्ही काळ्या हत्तींनी मोकळ्या पट्ट्या मिळविल्या आहेत, परंतु दोन्ही पांढरे हत्ती सद्यःस्थितीत निष्क्रीय आहेत.

(३) एक काळा घोडा केंद्रस्थानात समर्थपणे पाय रोवून बसला आहे, आणि दुसरा घोडा, केंद्रघरात सहज उड्डाण करू शकतो. ह्याउलट एकुलत्या एक पांढऱ्या घोड्याला केंद्रघरात जाण्यास सुरक्षित घर नसल्याने त्याला उड्डाण करता येतील अशी कडेच्या पट्टीतील दोनच निष्क्रीय घरे उरतात.

(४) पांढरे उंट निष्प्रभ आहेत.

(५) काही बाबतींत काळी मोहोरी पांढऱ्या राजाला खूप हैराण करू शकतील. ह्या सर्व गोष्टींची दखल घेऊन काळ्याने सुसंघटित हल्ल्याला सुरुवात केली आहे. उदा०

(१) ..., उं × घो!

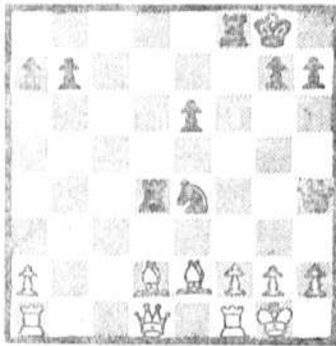
आता समजा पांढऱ्याने (२) उं × उं ...; ही खेळी केल्यास,

काळा, (२) ..., घो – उं ६ शह ही खेळी करून,

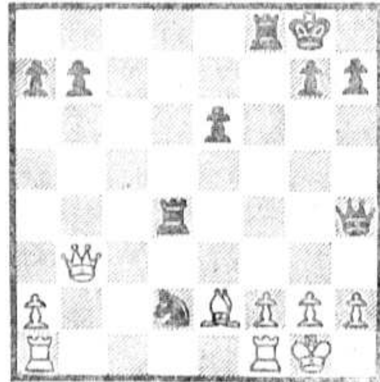
पुढील खेळ्या पांढऱ्यावर सक्तीने लादू शकतो } (३) उं × घो ...; किंवा प्या × घो, ...;
(४) ..., ह × व ; ही खेळी करून तो पांढरा वजीर मारू

शकतो. अशा रीतीने लाभदायक मारामारी करून, उत्कृष्ट वस्तुनिष्ठ लाभ मिळवू शकतो.

(२) प्या × उं, घो – रा५ ! पांढऱ्याने उंटाने उंट मारण्याऐवजी प्याद्याने उंट मारून 'व५' मधील काळ्या घोड्यावर हल्ला चढविला आहे. काळ्याने हल्ल्यामध्ये सापडलेल्या व५ मधील घोड्याला वाचविण्याऐवजी दुसरा घोडा रा५ मध्ये आणला आहे (आकृती २१० पाहा) ह्यामध्ये त्याचा काही विशिष्ट हेतू दडला आहे.



आकृती २११
पांढऱ्याची खेळी आहे



आकृती २१२
पांढऱ्याची खेळी आहे

(३) प्या × घो, ह × (व) प्या; केवळ प्याद्यासाठी आपल्या एका मोहोऱ्याचे बलिदान करण्यामागे काळ्याचा हेतू स्पष्ट दिसून येतो. कारण हत्तीने प्यादे मारून व२ मधील पांढरा उंट इरेस धरला आहे. कारण उंटावर, रा५ मधील घोड्याचा दुसरा मारा होत आहे. तेव्हा उंट हलविल्यास, हत्तीने वजीर मारता येतो. समजा पांढऱ्याने तो उंट काळ्या वजीरावर जर घातला उदा० (४) उं–(रा) घो५, ... ; तर मग काळा (४) ... घो × उं; ही खेळी करून उंट फुकटात मिळवतोच; त्याशिवाय बिनजोर हत्तीला वजीराचा परस्पर जोर होतो.

(४) व घो३, घो × उं आकृती २१२पाहा दुहेरी माऱ्यात सापडलेल्या व२ मधील उंटाला वाचविता येणार नाही, हे पाहून पिछाडीला अडकून पडलेला वजीर चढाई करण्यासाठी बाहेर प्रांगणात काढला आहे. त्याचा रोख रा३ मधील बिनजोर प्याद्यावर आहे. काळ्या घोड्याने व२ मधील उंट मारून एकाच वेळी वजीरावर आणि हत्तीवर द्विघाती हल्ला चढविला आहे; आणि घोड्याच्या बलिदानाचा बदला घेतला आहे.

(५) व × (रा) प्या शह, रा – ह१ बिनजोर रा – प्यादे वजीराने मारून, राजाला शह देऊन, वजीराला घोड्याच्या द्विघाती हल्ल्याबाहेर यशस्वी रीतीने काढला आहे. परंतु घोड्याच्या हल्ल्यात सापडलेल्या पांढऱ्या हत्तीला जर वाचविण्याचा प्रयत्न केला तर मग

पांढरा डाव हरतो उदा०

(६) (रा) ह – रा१, व × (उं) प्या शह; उंट – प्याद्याला जोर देणारा हत्ती बाजूला जाताचा काळ्या वजीराने हत्तीच्या जोरात ते प्यादे मारून शह दिला आहे.

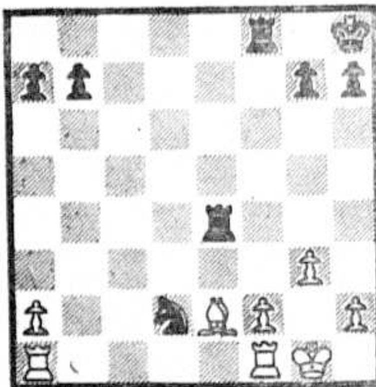
(७) रा – ह१, ह – रा५ ! काळ्या हत्तीने आपल्या घोड्याच्या जोरात पांढऱ्या वजीरावर आणि उंटावर एकाच वेळी द्विबाजी हल्ला चढविला आहे.
(८) व – व६, ह × उं; तेव्हा पांढऱ्याने वजीर वाचविताच हत्तीने उंट मारून रा१ मधील हत्तीवर हल्ला चढविला आहे.

(९) ह × ह, ...; कारण हा काळा हत्ती मारला नाही तर काळा (९) ..., व × (घो) प्या शह मात करतो. (९) ..., व – उं८ शह ! ! परंतु येथे काळ्याने... 'व × ह' ही खेळी करून चालणार नाही. कारण पांढरा वजीर (१०) व × ह मात करू शकतो. तेव्हा नेहमी जागरूकतेने खेळावयास हवे.

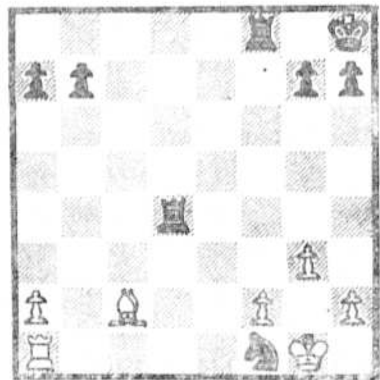
(१०) ह × व, ह × ह शह मात. हे सर्व जाणून घेऊन पांढऱ्याने पुढील खेळी केली.

(६) प्या – घो ३, व – रा ५ :

पांढऱ्या रा – उंट प्याद्यावर, काळ्या वजीराचा आणि हत्तीचा दुहेरी मारा होत असल्याने पांढऱ्याने घो – प्यादे पुढे सारून काळ्या वजीरावरच प्रतिहल्ला चढवून, प्याद्यावरील एक मारा कमी केला आहे. तेव्हा काळ्या वजीराने रा ५ मध्ये जाऊन बिनजोर पांढऱ्या वजीरावर प्रतिहल्ला चढविला आहे, आणि वजीरावजीरी करण्याचा पवित्रा घेतला आहे. कारण पांढऱ्याला एकाच वेळी आपला वजीर आणि रा २ मधील उंट वाचवावयाचा आहे. तेव्हा उंट वाचविण्यासाठी वजीर जर (व) उं ४ मध्ये किंवा (रा) घो ४ मध्ये हलविला की मग त्याला काळा दोन जोरात (म्हणजे ह + व च्या जोरात) मारून उंट फुकटात मिळवू शकतो. म्हणून पांढरा वजीरावजीरी करणेच पसंत करतो.



आकृती २१३
पांढऱ्याची खेळी आहे.



आकृती २१४
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(७) व × व, ह × व; (आकृती २१३ पाहा.)

आता काळा हत्ती बिनजोर उंटावर हल्ला करू शकतो. उदा० (८)...ह × उं; तसेच काळा घोडा हत्तीवर हल्ला करू शकतो. उदा० (८)...घो × ह; पांढऱ्याने उंट वाचविण्यासाठी हत्ती जर रा १ मध्ये हालविला तर दोन्ही काळे हत्ती राजाच्या पट्टीत आणून उंटाला दुहेरी माऱ्यात इरेस पकडू शकतात आणि उंट हलला की दोन्ही पांढरे हत्ती एका काळ्या हत्तीने गारद करून पांढऱ्यावर मात करता येते. तेव्हा

(८) उं – व ३; ह – व ५,

ही खेळी करून उंटाने, काळ्या हत्तीवर हल्ला चढविला तेव्हा काळा हत्ती व ५ मध्ये आणून उंटावर प्रतिहल्ला चढविला आहे. त्याशिवाय काळ्या घोड्याचा पांढऱ्या हत्तीवर मारा होतच आहे. तेव्हा पांढऱ्याला हत्ती व१ मध्ये हलवून वाचविता आला असता परंतु उंट फुकटात मारला गेला असता. आणि हा उंट, उं१–ह६ ह्या कर्णात सुरक्षितपणे ठेवता येणार नाही, हे जाणून तसेच उंट फुकटात देण्याऐवजी, पांढऱ्याने हत्ती देऊन घोडा घेण्याचे ठरविले.

(९) उं – उं २ घो × ह;

आकृती २१४ पाहा. पांढऱ्याने उंट उं २ मध्ये हालवून वाचविला आहे. एकूण काळ्याने घोड्यासारखे लहान मोहोरे देऊन हत्तीचे मोठे मोहोरे मिळवून डावावर विजिगीषू वर्चस्व मिळविले आहे.

सारांश : पांढऱ्याला योग्य अशी डाव–वाढ करता आली नाही. उदा० आ. २०९ पाहा : पांढरा व – हत्ती स्वगृहात घोरत पडला आहे, आणि त्याची इतर मोहोरी निष्क्रिय आहेत. ह्याउलट काळ्याने योग्य डाव–वाढ करून मोहोऱ्यांच्या समयोचित हालचालीने वर्चस्व मिळविले आणि पांढऱ्याच्या निष्क्रियतेवर धाक, दडपणाचा ससेमिरा लाविला आणि एकत्रित दडपण आणून काळ्याने लहान देऊन मोठे बुद्धिबळ मिळवून डावावर शेवटी विजिगीषू वर्चस्व स्थापन केले आहे.

मोहोऱ्यांच्या हालचालींचे श्रेष्ठत्व

मोहोऱ्यांच्या सहज, सुलभ हालचालींचे श्रेष्ठत्व मिळविणे हीच मध्यंतरीच्या डावाची गुरुकिल्ली आहे; सर्वसाधारणपणे खेळाडूने सुरुवातीच्या चालींतून डाववाढ कशी केली आहे ह्यावरच सुयोग्य हालचालींचा निकष लावता येतो.

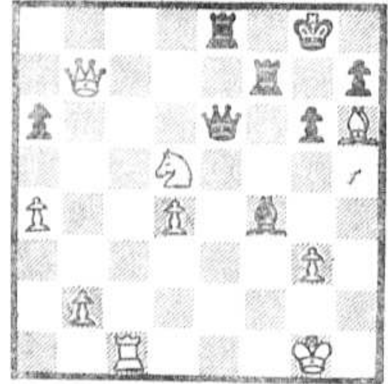
खेळाडूने योग्य रीतीने डाववाढ केली नसल्यास, त्याच्या मोहोऱ्याच्या हालचालीस कमी वाव मिळतो, आणि मग त्याच्यापुढे आपत्तींचा डोंगर वाढत जातो. अशा वेळी, पटावर कोंडमारा होऊन पडलेल्या त्याच्या मोहोऱ्यांची संख्या जरी जास्त असली तरीसुद्धा त्यांच्या निष्क्रियतेमुळे त्यांचे सामर्थ्य आपोआप कमी होते. ती मोहोरी तुटकतुटक असल्याने त्यांचे एकमेकातील सहकार्य आणि संघटनात्मक हालचाल करण्याची कुवत कमी होते, हे नुकत्याच दिलेल्या उदाहरणातील (आ. २०९ पाहा) पांढऱ्याच्या अनुकंपनीय स्थितीवरून दिसून आले

आहे आणि काळया मोहोऱ्यांनी योग्य डावबाद करून हालचालींचे श्रेष्ठत्व मिळविले त्यामुळेच ती संघटित मारा करू शकली आणि शेवटी विजिगीषू वर्चस्व मिळवू शकली. सुसंघटित हल्ल्याची आणखी काही उदाहरणे पुढे दिली आहेत ती पाहावीत.

उदाहरण २



आकृती २१५
काळ्याची खेळी आहे



आकृती २१६
पांढऱ्याची खेळी आहे.

आकृती २१५ मध्ये काळी मोहोरी सुसंघटित असून रा – पट्टी आणि रा – उंट पट्टीवर त्यांचा ताबा उपयुक्त आहे.

ह्याच्या उलट पांढरी मोहोरी तुटक आहेत आणि त्यांचे एकमेकातील संबंधही तुटक आहेत. एकाच आडव्या रांगेत असणारा पांढरा वजीर आणि काळा हत्ती पाहून एक गुंतागुंतीचा डावपेच लढविता येतो. उदा०

(१) ..., **प्या × प्या;**

(२) **प्या × प्या, उं – उं ५;**

आकृती २१६ पाहा.

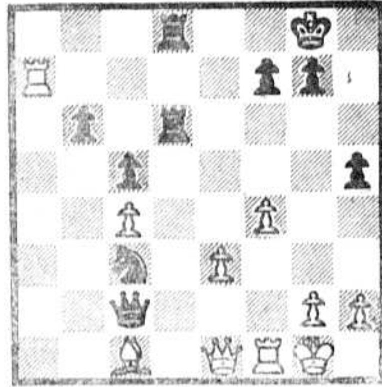
पांढऱ्या प्याद्याने काळे प्यादे पांढऱ्याला सक्तीने घेणे भाग पडते कारण त्याला दुसरा इलाज राहात नाही. नाहीतर त्याच्यावर मात होईल. इतकी प्राथमिक तयारी करून काळा हत्ती वजीरावर (दुपा) हल्ला करतो; आणि त्याच वेळी काळा उंटही नवप्राप्त स्थानातून पांढऱ्या उंटावर हल्ला करतो.

अशा रीतीने एकाच चालीत काळ्याने २ निरनिराळ्या पांढऱ्या मोहोऱ्यांवर हल्ला चढविला आहे. पांढरा वजीर वाचविणे भाग पडते तेव्हा पांढरा वजीर हलला की काळा उंट पांढऱ्या उंटाला सहज मारू शकतो. अशा रीतीने उंट फुकटात मिळवून काळ्याने वस्तुनिष्ठ लाभ मिळविला आहे. तसाच हा काळा उंट पांढऱ्या हत्तीवर हल्ला चढवीत असल्याने त्याला प्रथम हत्ती हलविणे भाग पडते. अशा रीतीने काळ्याने डावावर वर्चस्व मिळविले आहे.

उदाहरण ३



आकृती : २१७
काळ्याची खेळी आहे



आकृती : २१८
पांढऱ्याची खेळी आहे.

आकृती २१७ मध्ये दोन्ही बाजूंकडील बुद्धिबळांची संख्या आणि गुण समान आहेत.

काळ्या मोहोऱ्यांनी एकमेकांच्या सहकार्याने, संभाव्य चढाईच्या दृष्टीने, सुसंघटित हल्ला करण्याची जय्यत तयारी केली आहे. ह्या हल्ल्याच्या दहशतीने दडपण पांढऱ्यावर स्पष्ट दिसून येते. एकूण काळ्याने डावावर वर्चस्व स्थापन केले आहे. काळ्याचे वर्चस्व पुढील गोष्टींवरून सिद्ध होते.

(१) वजीर पट्टीवर दोन्ही काळ्या हत्तींचा संपूर्ण ताबा आहे.

(२) काळा वजीर आणि हत्ती पांढऱ्यावर नियोजित हल्ला करण्याच्या तयारीत आहे.

(३) पांढरे हत्ती विभागले असल्याने ते एकमेकांशी सहकार्य करू शकत नाहीत.

(४) पांढरा वजीर परिणामकारक हालचाल

(१) ..., व – उं७! (आकृती २१८ पाहा) काळ्या वजीराने बेधडकपणे पांढऱ्याच्या आतील गोटात, समर्थपणे प्रवेश करून आपल्या बिनजोर घोड्याला जोर दिला आहे आणि पुढे दिल्याप्रमाणे दोन उग्र धाक निर्माण केले आहेत. उदा०

(धा) (२) ..., ह – व८;
(३) व – उं २, ह × ह शह;
(४) व × ह, ह – व८

अशा रीतीने पांढऱ्या वजीराला इरेस पकडून मारता येते.

किंवा (४) रा × ह, ह – व८ शह,
(५) व – रा १, ह × व शह
(६) रा × ह, व – रा ७ मात

(क) (२) ..., घो – रा ७ शह;
(३) रा – ह१, ह – व ८;
(४) व – उं २, ह × ह शह
(५) व × ह, ह – व ८

अशा रीतीने पांढऱ्या वजीराला इरेस

करू शकत नाही. त्याचा काळ्या घोड्याकडील हल्ला तात्पुरता ठरेल.

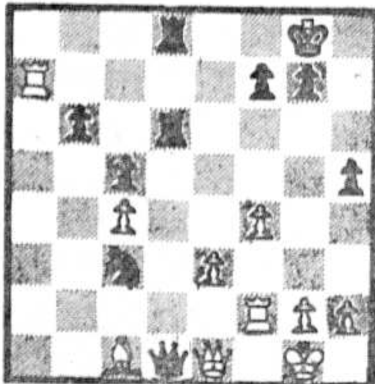
(५) अजूनही स्वगृहात असणाऱ्या उंटाचा मारा तोकडा आहे.

वरील सर्व गोष्टी विचारात घेऊन काळ्याने पुढील खेळी केली आहे.

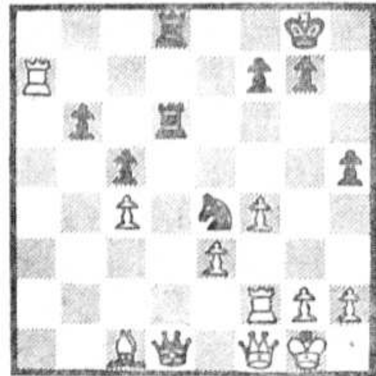
पकडून मारता येते, आणि हत्ती देऊन वजीर मिळविल्याने काळ्याला उत्कृष्ट वस्तुनिष्ठ लाभ मिळविता येतो आणि अंती डाव जिंकता येतो. ह्यावरून दिसून येते की वजीरपट्टीवरील संपूर्ण ताब्यामुळे काळ्याला व ८ ह्या स्थानातून विजिगीषू चढाई करता येते. हा धाक आणि दडपण पांढरा जाणून आहे, तेव्हा ह्यावर कोणता तोडगा तो काढू शकतो ते पाहू. पांढऱ्याला पुढील खेळ्या करता येणार नाहीत. उदा०

पांढऱ्याला पुढील खेळ्या करता येणार नाहीत. उदा०

(२) व – उं २, घो – रा ७ शह; (३) रा – ह१, ह – व८; कारण मग तो पुढच्या संभाव्य खेळ्यांमुळे हतबल होतो उदा० (४)...; ह × ह; (५) व × ह, ह – व८ पुढे वर 'घा' 'क' मध्ये सांगितल्याप्रमाणे घडू शकते. तेव्हा पांढऱ्याने पुढे दिल्याप्रमाणे खेळी केली. आकृती २१९ पाहा.



आकृती २१९
पांढऱ्याची खेळी आहे.



आकृती २२०
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(२) ह – उं २, व – व ८;
यामधून पुढील खेळ्या होण्याची शक्यता आहे;
(३) व × व, ह × व शह,
(४) ह – उं १, ह × ह शह,
(५) रा × ह, ह – व ८ शह
(६) रा – उं २, ह × उं;
दिखाली हल्ला करून उंट फुकटात मिळतो.
किंवा (३) ह – उं१, घो – रा ७ शह;
(४) रा – ह, घो × उं
दिखाली हल्ला करून उंट फुकटात मिळतो.
तेव्हा पांढऱ्याने पुढील खेळी केली.

(३) व – उं १, घो – रा ५;
आकृती २२० पाहा
आता काळा पुढे दिल्याप्रमाणे हल्ला करून पांढऱ्याला गारद करू शकतो उदा०
(४)..., घो × ह;
(५) रा × घो, व × व शह;
(६) रा × व, ह – व ८ शह आणि काळा उंट फुकटात मिळवू शकतो. त्याशिवाय त्याच्याकडे एक हत्ती जास्त राहातो. अशा परिस्थितीत पांढरा डाव सोडून देतो कारण पुढे दिल्याप्रमाणे (४ प्रकारच्या नि 'रु' पा 'यी') चाली नि रा श ज न क आहेत. उदा०

('नि') (४) ह – उं ३, व – उं ७!
आणि मग पुढची (५)...ह – व! ही चाल वजीर घाताची ठरते.
('रु') (४) ह – रा २, व × ह;
(५) व × व, ह – व ८ शह;
(६) व – उं १, ह × व शह;
(७) रा × ह, ह – व ८ शह दुहेरी हल्ला करून उंट फुकटात मिळतो.
('पा') (४) व × व, ह × व शह;
(५) ह – उं १, ह × ह शह;
(६) रा × ह, ह – व८ शह, आणि मग वरीलप्रमाणे.

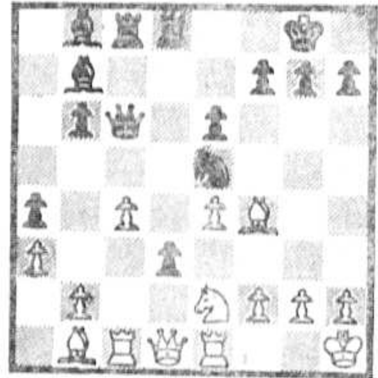
('यी') (४) ह ह ७ – ह २, घो × ह;
(५) ह × घो, व – घो ६;
(६) ह – रा २, ह – व ८!
(७) ह – रा १, ह × ह.
(८) व × ह, ह – व ८ अशा रीतीने पांढऱ्या वजीरास इरेस धरून मारता येते.

सारांश : काळ्या मोहोऱ्यांच्या सुसंघटित सहकार्याने, वजीरपट्टीवरून, काळ्याने एका पाठोपाठ एक असे प्राणांतिक हल्ले पांढऱ्यावर चढविले आहेत. हे हल्ले परतविण्यास पांढरा असमर्थ ठरतो. कारण त्याच्या मोहोऱ्यांमध्ये असलेला सहकार्याचा आणि सुसंघटितपणाचा पूर्ण अभाव हेच होय. आता आणखी एक उदा. पुढे दिले आहे ते पाहा :

उदाहरण ४



आकृती २२१
काळ्याची खेळी आहे.



आकृती २२२
पांढऱ्याची खेळी आहे.

आकृती २२१ मध्ये दोन्ही बाजूंकडील बुद्धिबळांची संख्या आणि गुण समान आहेत. परंतु पुढे दिलेल्या मोर्डावरून स्पष्ट दिसून येईल की, सुसंघटित हल्ला करण्यासाठी काळा पुढाकार घेऊ शकतो.

(१) पांढऱ्या व - उं - प्याद्यावर काळ्याने तिहेरी हल्ला चढविला आहे. ह्या कमजोर प्याद्याचे संरक्षण करण्यास पांढरा असमर्थ आहे.

(२) दोन्ही काळे हत्ती चढाईच्या तयारीत आहेत. एक हत्ती उपरिनिर्दिष्ट कमजोर प्याद्यावर हल्ला करण्यात वजीराला आणि घोड्याला सहाय्य करतो आणि दुसरा हत्ती वजीर पट्टीतील बढत प्याद्याला संरक्षणात्मक जोर देत आहे.

(३) काळ्या घोड्याने केंद्रस्थानातून समर्थपणे पांढऱ्या व - उं - प्याद्यावर प्राणांतिक प्रहार करण्याचा पवित्रा घेतला आहे.

(४) काळे वजीर - प्यादे - हे बढत प्यादे आहे. कारण त्याच्या आगेकूचीवर त्याच्या पट्टीतून किंवा लगतच्या दोन्ही पट्ट्यांतून विरोधी प्याद्याचा अडथळा होणार नाही. तेव्हा काळ्या प्याद्यामध्ये प्रचंड सुप्त सामर्थ्य सामावलेले आहे.

(५) दोन्ही काळे उंट पांढऱ्या राजाच्या बाजूला छुपा मारा करण्यास सिद्ध आहेत.

(६) ह्याउलट पांढऱ्या मोहोऱ्यांची स्थिती बंदिस्त झाल्यागत दिसते. उदा० व - घो १ मधील उंटाचा मार्ग पांढऱ्या प्याद्याने अडवून धरला आहे.

(७) पांढऱ्या घोड्याला केंद्रवरात जाण्यास वाव मिळत नाही. उलट काळ्याच्या ...प्या - व ६ ह्या हल्लेखोर चालीला, त्याला तोंड द्यावयाचे आहे.

(८) पांढरा वजीर आणि हत्तींना हालचालींची मुभा नसल्याने त्यांना त्यांच्या सर्व सामर्थ्यानिशी खेळता येणार नाही. वरील

सर्व परिस्थितीचा आढावा घेऊन काळ्याने हल्ला चढविला आहे. उदा०
(१) ..., प्या – व६ ! (आकृती २२२ पाहा). काळ्याने बढत प्याद्यामधील साठविलेल्या प्रचंड सामर्थ्यानिशी पांढऱ्या घोड्यावर प्रखर हल्ला चढविला आहे, तेव्हा ह्या मरणोन्मुख पांढऱ्या घोड्याला हलविणे प्राप्त आहे. आणि समजा पांढरा घोडा न हलविता दुसरी कोणती तरी चाल केली तर उदा० (२) उं × घो, प्या × घो; पांढरा घोडा मारून ते काळे प्यादे पांढऱ्या वजीरावर वर्मी घाव घालणारी चाल करते तेव्हा (३) व × प्या, उं × उं; अशा खेळ्या होतात. आणि एक (उंटाचे) मोहोरे प्याद्याच्या ऐवजी मिळते. असे मोहोरे गमविण्याऐवजी, हल्ल्यात सापडलेल्या पांढऱ्या घोड्याला हलविणे भाग पडते. मग तो घोडा समजा (२) घो – उं; ... मध्ये हलविला की मग पुढीलप्रमाणे खेळ्या होतील.

(२) ..., घो × (उं) प्या; (३) उं × उं, प्या – व७ ! ही खेळी करून, हे बलाढ्य काळे बढत प्यादे दोन्ही पांढऱ्या हत्तींवर निर्धोक द्विघाती हल्ला करू शकते. आणि दोहोंपैकी एक हत्ती मारू शकते. कारण ह्या बढत काळ्या प्याद्याला हत्तीचा आणि घोड्याचा दुहेरी जोर आहे तेव्हा पांढरा वजीर, ते प्यादे मारू शकणार नाही. अशा रीतीने पुढे घुसणाऱ्या भयंकर प्याद्याला रोखण्यासाठी पांढरा घोडा घो१ ह्या घरात माघारी घेणे भाग पडते.

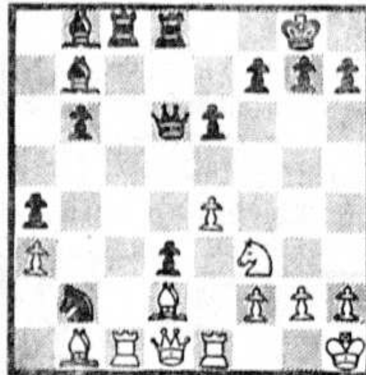

आकृती : २२३
पांढऱ्याची खेळी आहे


आकृती : २२४
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(२) घो–घो१ घो×प्या; आ. २२३ पा. काळ्या घोड्याने प्यादे मारले आहे आणि

(३) उं – व२, व – व३ ! (आकृती २२४ पाहा) पांढरा उंट व२ मध्ये आणून

तो ब–घो प्याद्यावर मारा करू शकतो. परंतु ह्या काळ्या घोड्यामागे काळा वजीर एकाच ब उंट पट्टीत येतो आणि पांढरा हत्ती ह्या काळ्या घोड्यास (३) प्या – (ब) घो३ ही चाल करून इरेस पकडू शकतो. म्हणून काळा वजीर त्या पट्टीबाहेर हलविणे भाग पडते. (आकृती २२४ पाहा) तेव्हा सध्या काळा घोडा हलू शकत नाही आणि ह२ – घो८ ह्या कर्णातील पांढऱ्या उंटाला काळ्या उंटाच्या हल्ल्यातून बचाविण्यासाठी तो उंट हलविणे भाग पडते तेव्हा. त्याचा बचाव केला आहे. आणि काळ्याने आपला वजीर ब उं पट्टीबाहेर अशा मारक ठिकाणी हलविला आहे की, तो उंटाच्या जोरात (४)...व×(ह) प्या मात ही खेळी करून सरळ डाव जिंकण्याची दहशत देऊ शकतो. ह्यावरून काळ्या मोहोऱ्यांची एकमेकांतील सहकार्याची आणि सुसंबद्धितपणे हल्ला करण्याची सुप्तशक्ती प्रगटपणे दिसून येते.



आकृती २२५
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(४) घो – उं ३ ,...; आकृती २२५ पाहा. पांढऱ्याने घोडा उं ३ मध्ये हलवून निर्बुण हल्ल्यात सापडलेल्या ह – प्याद्याला बचावून मात बाचविण्याचा प्रयत्न केला आहे. हे पाहून काळ्याने दुसरा भयंकर हल्ला केला. उदा०

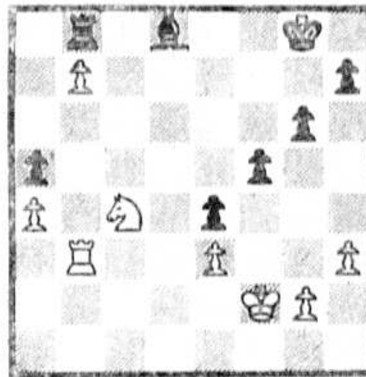
(४) ..., घो × (घो) प्या; ही खेळी करून पांढऱ्या वजीरावर प्राणांतिक हल्ला चढविला आहे. (आकृती २२५ पाहा.) कारण पांढऱ्या वजीराला ह्या मरणातून बचाव करण्यास पलायन घरच उरले नाही. तेव्हा काळ्या वजीरावर प्रतिहल्ला चढविण्यासाठी पांढऱ्याने जर

(५) उं – घो ४, ही चाल केली तरी काळा (५) ... घो × ब ही चाल करतो आणि पांढरा (६) उं × ब ... ही चाल करून काळा वजीर मारतो तेव्हा काळा (६) ..., ह × ह; ही चाल करून फुकटात पां. हत्ती मिळवितो.

अशा रीतीने काळा चांगला वस्तुनिष्ठ लाभ मिळवून डावावर वर्चस्व मिळवितो.

सारांश : काळ्या मोहोऱ्यांच्या सहज सुलभ हालचालींच्या सहकार्यामुळेच, काळ्याला एका पाठोपाठ एक असे सुसंघटित हल्ले करून डावावर निर्विवादपणे विजिगीषू वर्चस्व मिळवता आले. पांढऱ्याची मोहोरी पिछाडीस निष्क्रिय होऊन पडल्याने काळ्याचे खूपच फावले आणि त्याचे काम सुकर झाले. ह्यामधून बढत प्याद्याच्या सूक्ष्म सामर्थ्याचे दिग्दर्शन चांगल्या रीतीने दिसून येते. अशा प्रकारची आणखी काही उदाहरणे पुढे दिली आहेत ती पाहू.

उदाहरण ५



आकृती २२६
पांढऱ्याची खेळी आहे.

आकृती २२६ मध्ये दोन्ही बाजूंकडील बुद्धिबळांची संख्या आणि गुण समान आहेत.

पांढरे बढत प्यादे सातव्या रांकेत जाऊन वजीरीकरणाची स्वप्ने पाहू लागले आहे. ह्या बढत प्याद्याची आगेकूच थोपविण्यासाठी काळा हत्ती त्याच्यापुढे उभा आहे. काळा उंटसुद्धा पिछाडीला आहे. आणि तो, पांढऱ्या राजाला शह देऊ शकतो. ह्याउलट पांढऱ्या हत्तीच्या जोरात असलेल्या बढत प्याद्याच्या सुप्त सामर्थ्याचा महिमा लवकरच दिसून येईल. काळ्या हत्तीचा अडसर बाजूला करण्यासाठी पांढऱ्या घोड्याने उड्डाण केले आहे. (१) घो – रा ५, उं – उं २; काळ्या उंटाने घो १ – ह ७ ह्या कर्णावर येऊन आपल्या हत्तीला पळावयाला वाट मोकळी केली आहे तसेच पांढऱ्या बढत प्याद्याच्या वजीरीकरणाच्या बरावर मारक दृष्टी ठेवली आहे. येथे काळ्याने (१) ..., उं – ह ५ शह ही खेळी केली असती तर पांढऱ्याने (२) प्या – घो ३, ..., ही खेळी करून उलट उंटावरती हल्ला चढविला असता म्हणजे काळ्या उंटाला सुरक्षित स्थळी हलविणे भाग पडले असते.

हे सर्व जाणूनच काळ्याने उंट, उं – उं २ मध्ये हलविला आहे. आता पुढे दिल्याप्रमाणे खेळ्या होतील.

(२) घो – व ७, ह – व १;

घोड्याने हत्तीवर हल्ला करून, वजीरीकरणाचे बरावर मारा केला आहे. काळा हत्ती व १ मध्ये येऊन घोड्यावर हल्ला करतो तसेच वजीरीकरणाच्या बरावर मारा करीत आहे.

(३) प्या – घो ८ / व, उं × व;

(४) ह × उं, ह × ह;

(५) घो × ह, . . . ;

अशा रीतीने पांढऱ्याकडे एक घोड्याचे मोहोरे पटावर राहते. तेव्हा घोड्याच्या आणि उरलेल्या प्याद्यांच्या मदतीने तो प्याद्याचा वजीर करून काळ्यावर मात करू शकतो. आणखी एक उदा० पुढे दिले आहे.

उदाहरण ६

आकृती २२७ मध्ये काळ्याकडे एक (उंटाचे) मोहोरे जास्त आहे तर पांढऱ्याकडे चार प्यादी जास्त आहेत. तसेच पांढरा राजा किल्लेकोटात सुरक्षित आहे. परंतु काळा राजा उघड्यावर असल्याने भेदनीय आहे. ह्या गोष्टी जाणून पांढऱ्याने राजावर शहात्मक हल्ला चढविला.

(१) व – उं ३ शह, . . . ;

आता शहाचे निवारण करण्यासाठी काळा हत्ती ढालीसारखा मध्ये घातला तर पांढरा



आकृती २२७
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(२) हत्ती × उं शह, ही खेळी करून घातक हल्ला चढवू शकतो तेव्हा शह मात निवारण्या-साठी वजीर घो १ – मध्ये घालावा लागतो आणि मग पांढरा हत्ती वजीराला मारून वस्तुनिष्ठ लाभ मिळवू शकतो. तेव्हा हत्ती घो २ मध्ये ढालीसारखा न आणता काळा वजीरच घो २ मध्ये आणावा लागतो. उदा०

(२) ..., व – घो २;

आणि मग पांढरा हत्ती प्यादे मारून वजीरावर चालून जातो. उदा०

(२) ह × प्या; ...; आता मारामारी झाल्यास दोघांचेही वजीर आणि हत्ती मारले जाण्याची शक्यता निर्माण झाली आहे. अशी मारामारी काळ्याला टाळता येत नाही. मारामारी झाल्यास, ती पांढऱ्याला फायदेशीर ठरते. आणि शेवटी एक काळा उंट विरुद्ध पाच पांढऱ्या प्याद्यांचा असा सामना होतो आणि अंती काळा हरण्याची शक्यता जास्त आहे.

(२) ..., व × व; पांढऱ्याने (३) प्या × व, ... ही खेळी करू नये कारण (३) ..., ह × ह; ही खेळी करून काळा, पांढरा हत्ती फुकटात मिळवू शकतो आणि डावावर वर्चस्व मिळवू शकतो. तेव्हा (३) ह × ह शह, ...; ही खेळी करून पांढऱ्याने काळ्या हत्तीचा आधी काटा काढून राजाला शह दिला आहे. (३) ..., रा × ह; काळ्या राजाने हत्तीला मारून शह काढला आहे. (४) प्या × व, ...; आता उसंत मिळताच पांढऱ्या प्याद्याने काळा वजीर मारून आपल्या वजीराचा बदला घेतला आहे. आता पटावर फक्त एक काळा उंट विरुद्ध पाच पांढरी प्यादी राहतात. राजाच्या साहाय्याने त्यांच्यापैकी एका प्याद्याचा वजीर सहज करता येणे शक्य आहे.

उदाहरण ७



आकृती २२८
काळ्याची खेळी आहे.



आकृती २२९
पांढऱ्याची खेळी आहे.

उदाहरण ७ मध्ये सुसंघटित हल्ला आणि बढत प्याद्याचे वाढते वैभव कसे असते हे दाखविले आहे. आकृती २२८ पाहा.

आकृती २२८ मध्ये दोन्ही बाजूंकडील बुद्धिबळांची **संख्या** आणि **गुण समान** आहेत. पुढे दिलेल्या गोष्टी चटकन लक्ष वेधून घेतात. उदा०

(१) पांढरा वजीर, उंटाच्या जोरात 'ह' पट्टीतील काळे प्यादे घेण्याची दहशत देत आहे.

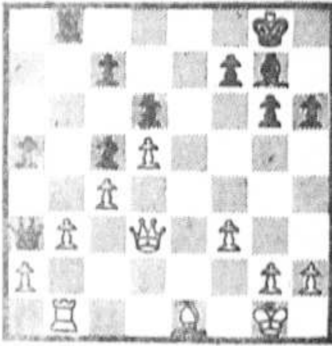
(२) काळ्या उंटांना हालचालींची मोकळीक मिळाल्याने, त्यांचा मारा तीव्र वाटतो.

(३) पांढरा हत्ती मारभयाने हलू शकत नाही. कारण तो हलू शकेल अशी बह१ आणि ब घो २ ही घरे काळ्या उंटाच्या माऱ्यात येतात.

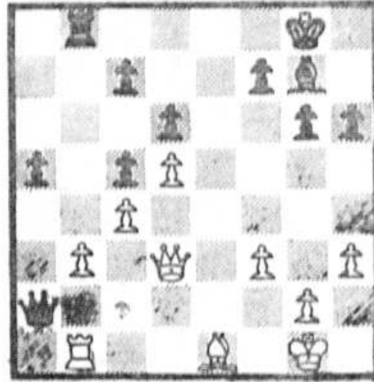
(४) तसेच पांढऱ्या उंटाला आणि घोड्याला हालचाल करण्यास कमी वाव मिळतो.

ह्या सर्व गोष्टींची जाणीव ठेवून काळ्याने कोणती खेळी करावी ? उदा० मरणोन्मुख 'ह' प्याद्याला जोर करण्यासाठी...; ह – ह १ ही चाल करून, संथपणे डाव खेळावा किंवा चढाईचे धोरण स्वीकारून धडाडीचा खेळ करावा आणि डावात चैतन्य उत्पन्न करावे. आता काळ्याने कोणती चाल केली आहे ती पाहा.

(१)..., उं – उं ४ ! आकृती २२९ पाहा ब – घो १ मध्ये स्थानबद्ध झालेल्या पांढऱ्या हत्तीवर काळ्या उंटाने हल्ला चढविला आहे. ३ मध्ये आपण पाहिलेच की मारभयाने हत्ती हलू शकत नाही. एकूण काळ्या उंटांच्या जोडगोळीला हत्ती बळी पडण्याची शक्यता निर्माण झाली. तेव्हा पांढऱ्याला "नुसत्या उंटाच्या बदल्यात हत्ती द्यावा. का ?" हा प्रश्न भेडसावू लागल्याने, आपला घोडा ब ३ ह्या घरात हलवून मरणोन्मुख हत्तीला दिलासा देता येतो. म्हणून **२ घो – ब ३**;... पांढरा ही खेळी करतो. कारण, मारामारी झाल्यास घोड्याच्या बदली उंट घेता येतो आणि मारामारी समतोल होऊ शकेल असा ठोकताळा पांढऱ्याने बांधला आहे. परंतु इथेच तर पुढे घडू शकणारे नाट्य दडले आहे.



आकृती २३०
काळ्याची खेळी आहे.



आ. २३१
काळ्याची खेळी आहे

(२) ...,उं × घो;
(३) ब × उं, ...; आ. २३० पाहा.
काळ्या उंटाने पांढरा घोडा मारून हत्तीवर हल्ला चढविला, म्हणून तो काळा उंट, वजीराने घेणे भाग पडते, नाहीतर एकापाठोपाठ दोन मोहोरी फुकटात मरतील ही धास्ती होती; म्हणून पांढऱ्या वजीराने उंट मारला आहे. परंतु मोठ्या बुद्धिबळाला वाचविण्यासाठी छोट्यांच्याकडे कसे दुर्लक्ष होते, याचे प्रत्यंतर लगेच येते.
(३) ..., ब × (ह) प्या;

(४) प्या – ह ३, ..., आ. २३१ पहा.
काळ्या वजीराने पांढरे ह – प्यादे मारले आहे. यामध्येच काळ्याची शहामत दडली आहे. कारण प्रथम त्याने स्थानबद्ध पांढऱ्या हत्तीवर प्राणांतिक मारा करण्याचा धाक दाखवून, व ह – प्याद्यावरील दोन्ही (उदा० व उं १ मधील घोड्याचा आणि व २ मधील वजीराचा असे दोन्ही) जोर उखडून टाकलेत आणि नंतर त्या बेवारशी बिनजोर पां. प्याद्याचा फुकट बळी घेतला आहे.
पांढऱ्याने रा – ह प्यादे पुढे सारून राजाला हलण्यासाठी जागा केली आहे.

(४) ..., प्या – ह ५!

(५) प्या – (व) घो ४, प्या × प्या (आ. २३२ पाहा)

(४) काळ्याने ह पट्टीतील प्यादे पुढे सारून दुसरे पांढरे प्यादे घेण्याचा धाक घातला आहे. कारण घो ३ मधील पांढरे प्यादे इरेस पकडले आहे. उदा० पांढऱ्याने जर (५) प्या × प्या, ... ही खेळी केली तर मग काळ्या हत्तीच्या आणि वजीराच्या दुहेरी जोरात



आकृती २३२
पांढऱ्याची खेळी आहे

एकेरी जोर असणारा पांढरा हत्ती फुकटात मरतो. त्याशिवाय व घो ३ मधील पांढरे प्यादेसुद्धा काळा तीन जोरात मारू शकतो, तेव्हा ते प्यादे वाचविण्यासाठी पुढे ढकलणे भाग पडते. थोडक्यात ही पांढऱ्याची (उदा० (५) प्या – (व) घो ४,...;) चाल, काळ्याने सक्तीने लादली आहे, हे स्पष्ट दिसून येते. पुढील घरात चालवून सुद्धा त्या पां. प्याद्याचे मरण काही चुकत नाही. तसेच आताच मारलेल्या पांढऱ्या प्याद्याच्या बदली काळे प्यादे घेण्याची इच्छा पांढऱ्याने केली तर पुढे दिल्याप्रमाणे खेळ्या होतील.

(६) उं × प्या, उं – उं ६; ही खेळी करून, काळा डावावर वर्चस्व मिळवितो. उदा०

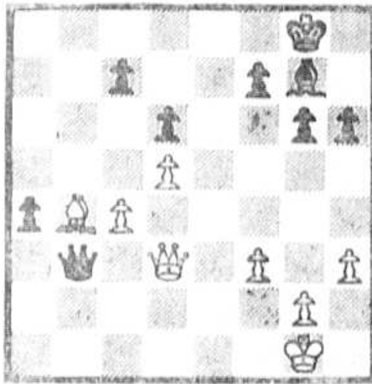
(अ) {(७) व × उं, व × ह शह; (८) रा – हलतो, ह × उं} किंवा (ब) {(७) उं × उं, व × ह शह; (८) व × व, ह × व शह.}

अशा रीतीने हत्ती फुकटात मिळवून काळा, डावावर विजिगीषू वर्चस्व स्थापन करू शकतो; आणि शेवटी डाव जिंकू शकतो. परंतु हे सारे टाळण्यासाठी पांढऱ्याने पुढीलप्रमाणे खेळी केली.

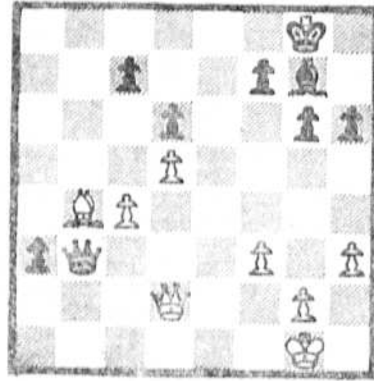
(६) ह × प्या, ..., काळे प्यादे हत्तीने घेऊन मेलेल्या **पां.** प्याद्याचा बदला घेतला आहे.

(६) ..., ह × ह; काळ्या हत्तीने पांढरा हत्ती घेऊन त्याचा वचपा काढला आहे.

(७) उं × ह, व – घो ६ ! (आकृती २३३ पाहा). पांढऱ्या उंटाने हत्ती मारून समतोल मारामारी केली आहे खरी, परंतु त्याचा खरा फायदा काळा वजीर 'घो ६' ह्या घरामध्ये आणून काळ्याने लाटला आहे. कारण हा काळा वजीर 'ह' पट्टीतील काळ्या प्याद्याच्या जोरात पांढऱ्या बिनजोर उंटावरती आणि पांढऱ्या वजीरावर दुहेरी निर्णायक हल्ला चढवीत



आकृती २३३
पांढऱ्याची खेळी आहे.



आकृती २३४
पांढऱ्याची खेळी आहे.

आहे. पांढऱ्याने वजीरावजीरी केली तर मग पुढीलप्रमाणे खेळ्या होतील. उदा०

(८) व × व, प्या × व आणि मग हे 'घो'–पट्टीत आलेले काळे बढत प्यादे वजीर बनण्याचा धाक घालते तेव्हा पांढऱ्याला उंट हलवावा लागतो. उदा०

(९) उं – ह ३, प्या – घो ७; काळे प्यादे पुढे पाऊल टाकून वजीर बनण्याचे स्वप्न पाहात आहे.

(१०) उं × प्या, उं × उं; म्हणजे काळ्या बढत प्याद्यासाठी पांढरा उंट गमवावा लागतो आणि मग काळा डावावर विजिगीपू वर्चस्व गाजवू शकतो. तेव्हा, वजीरावजीरी टाळण्यासाठी पांढऱ्याने पुढील चाल केली.

(८) व – व २, प्या – ह ६! (आकृती २३४ पाहा). पांढरा वजीर बाजूला जाताच, काळ्या वजीराचे बोट धरून 'ह' पट्टीतील काळ्या बढत प्याद्याने पुढे पाऊल टाकले आहे. तेव्हा ह्या बढत प्याद्याचा वजीर होण्याआधीच त्याला पांढऱ्या उंटाने सक्तीने मारावयास लागते.

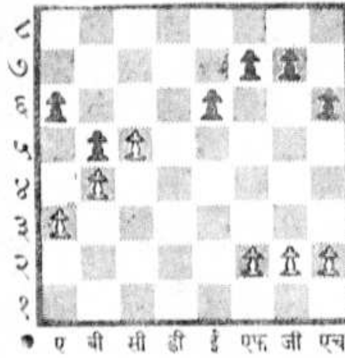
(९) उं × प्या, …; आणि मग काळा वजीर त्या उंटाला मारतो.

(९) …; **व × उं**; अशा रीतीने बढत प्यादे, वजीरीकरणाचा धाक दाखवून, एक मोहोरे सहज मिळवू शकते.

सारांश : आपल्या सुलभ हालचाली करण्याच्या श्रेष्ठत्वाने आणि समयोचित डावपेच लढवून काळ्याने प्रथम एका ह – प्याद्याचा बळी घेतला आणि नंतर बढत प्याद्याचा वजीर करण्याचा धाक दाखवून डावावर विजिगीपू वर्चस्व मिळविले आहे.

वरील उदाहरणांवरून एक गोष्ट प्रकर्षाने दिसून येते की अगदी सुरुवातीपासून ते डावाच्या शेवटापर्यंत, थोडक्यात डावाच्या प्रत्येक स्तरात प्याद्यांच्या सुयोग्य रचनेचा फायदा खेळताना मिळतो, परंतु ह्याच्या उलट प्याद्यांच्या अयोग्य रचनेतून डावामध्ये कमकुवतपणा नकळत निर्माण होतो आणि शेवटी डाव हरण्याची पाळी येते. प्याद्यांच्या रचनेत कमकुवतपणा कशा प्रकारचा असू शकतो हे पुढे दिले आहे.

दिसावयास अगदी साधे आणि नम्र असणारे प्यादे डावाची घडण मोडू शकते अथवा घडवू शकते. उदा० 'बढत प्यादे.'

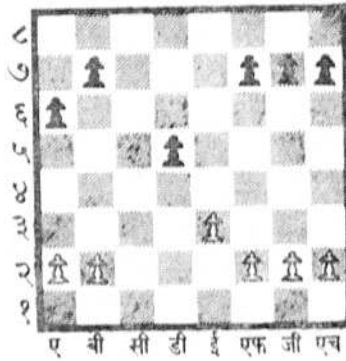


आकृती २३५
(सी ५ मधील) बढत (पांढरे) प्यादे.

(१) **बढत प्यादे** : बढत प्याद्याची आगेकूच थोपविण्यास, त्याच्या लगतच्या पट्ट्यां-मधून अथवा त्याच्यापुढे, विरोधी प्यादे/प्यादी नसतात हा एक अमोल लाभ आहे. त्यामुळे त्याची आगेकूच थोपविण्यासाठी, त्याला आवरून धरण्यासाठी, विरोधी मोहोऱ्यांना तेथे गुंतून पडावे लागते. उदा० आकृती २३५ मध्ये सी ५ मध्ये असणारे पांढरे प्यादे पाहा. सुप्त सामर्थ्याने युक्त असणारे बढत प्यादे, म्हणजे प्रतिस्पर्ध्याची अनावर डोकेदुखी आहे. सी ५ मधले बढत पांढरे प्यादे जसजसे पुढे घुसू लागते तसतशी मारामारी होणे अपरिहार्य ठरते. त्यामध्ये काळे बुद्धिबळदल खर्ची पडते आणि काळ्या बुद्धिबळाची तीव्रता जसजशी मंदावत जाते तसतसे ह्या **पां.** बढत प्याद्याचे महत्त्व वाढत जाते.

(२) **सुटे प्यादे** : आकृती २३६ मध्ये दाखविल्याप्रमाणे प्याद्यांची रचना बऱ्याच वेळा पाहावयास मिळते.

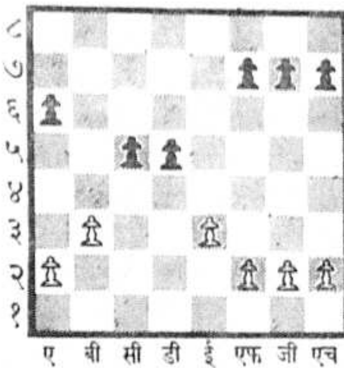
आकृती २६६ मध्ये वजीरपट्टीतील डी५ मधील सुटे काळे प्यादे पुढे दिलेल्या दोन कारणांकरिता कमकुवत आहे. (१) त्याला संरक्षण देणारे किंवा त्याला पुढे जाण्याकरता



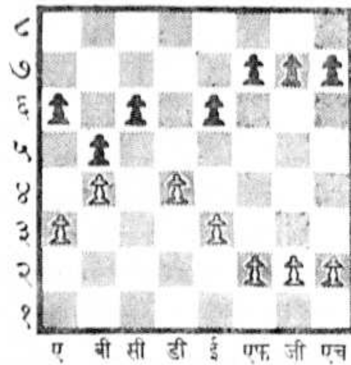
आकृती : २३६
(डी५ मधील) सुटे प्यादे

सहाय्य करू शकतील अशा मदतगार प्याद्या नसल्याने, त्याच्या बचावासाठी त्याच्या बाजूची मोहोरी अडकून पडतात आणि (२) त्याचे पुढील डी४ घर, काळ्या प्याद्याच्या माऱ्यात येत नसल्याने, त्या (डी४) घरात लहान पांढऱ्या मोहोऱ्यांना ठाण मांडून बसण्यास संधी मिळू शकते. परंतु याची भरपाई सी आणि ई पट्ट्या मोकळ्या करवून, त्या पट्ट्यांमधून मोठ्या काळ्या मोहोऱ्यांना हल्ला करण्याची सुसंधी लाभू शकते.

(३) **त्रिशंकू प्यादी :** आकृती २३७ मध्ये सी५ आणि डी५ मध्ये काळ्या प्याद्यांची जोडी दिसते. ही जोड प्याद्यांची रचना तुटक असल्याने त्यांची स्थिती त्रिशंकूसारखी होते;



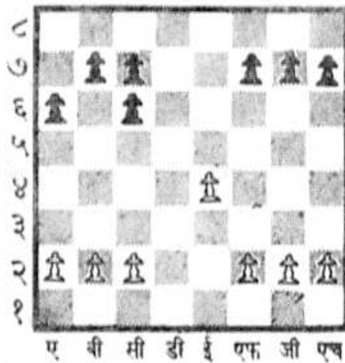
आकृती : २३७
" त्रिशंकू प्यादी "



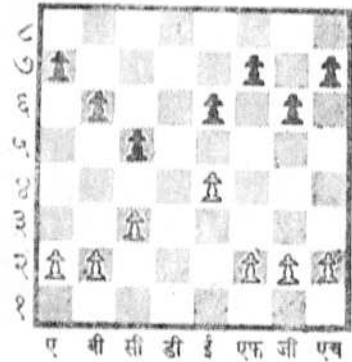
आकृती : २३८
मागासलेले प्यादे

कारण ह्या प्याद्यांना सांभाळणे महा कठीण काम असते. कारण त्यांच्याच पट्ट्यांतून त्यांच्यावर हल्ला होण्याची शक्यता असतेच आणि त्याशिवाय त्यांच्या रक्षणासाठी मोहोरी अडकून पडतात.

(४) **मागासलेले प्यादे** : आकृती २३८ मध्ये सी६ मध्ये मागासलेले काळे प्यादे दाखविले आहे. हे मागासलेले काळे प्यादे पुढे केव्हाही जाऊ शकणार नाही; आणि ते पुढे चालविल्यास त्यावर पांढऱ्या प्याद्या निर्धोक हल्ला करू शकतील. तेव्हा अशा प्रकारच्या कमकुवतपणाची भरपाई नीट रीतीने होऊ शकली नाही तर मग शेवटी डाव हरण्यामध्ये त्याची परिणती होते.



आकृती २३९
दुहेरी प्यादी



आकृती २४०
रचनेतील खिंडारे

(५) **दुहेरी प्यादी** : आकृती २३९ मध्ये सी पट्टीत काळी दुहेरी प्यादी आहेत. ए, बी आणि सी ह्या पट्ट्यांमध्ये तीन पांढऱ्या प्याद्या आहेत आणि चार काळ्या प्याद्या आहेत. परंतु ह्या चार काळ्या प्याद्यांचे मूल्य पांढऱ्या तीन प्याद्यांपेक्षा थोडेसे जास्त होते, कारण सी पट्टीतील दुहेरी काळी प्यादी होत. ही वजीराच्या बाजूकडील प्याद्यांची स्थिती झाली. आता राजाच्या बाजूकडील प्याद्यांची स्थिती पाहिल्यास एफ पट्टीतील रा – उं चे पांढरे प्यादे, रा–प्याद्याच्या मदतीसाठी पुढे धाडून त्या प्याद्याचे रूपांतर बढत प्याद्यामध्ये करता येते. अशा प्रकारचा स्थितिजन्य रचनेचा फायदा एके काळचे विश्वविजेते डॉ. लाष्कर ह्यांनी दोन निरनिराळ्या सामन्यांत, करून घेतला होता.

(६) **रचनेतील खिंडारे** : (Holes) (आकृती २४० पाहा) काळ्या राजाच्या बाजूकडील काळ्या प्याद्यांच्या रचनेत खिंडारे पडलेली असल्यामुळे त्यांची रचना कमकुवत होते, कारण एच ६ आणि एफ ६ ह्या मोक्याच्या घरांमध्ये पांढरी मोहोरी मोर्चे बांधून निर्भयतेने

ठाण मांडून बसू शकतील. कारण त्यांना ह्या घरांबाहेर सहजगत्या हाकलून देण्यासाठी ई ७ किंवा जी ७ मध्ये काळी प्यादी नाहीत, कारण ती तेथून आधीच पुढे हलविली गेली आहेत. उदा० पांढरा वजीर एच ६ मध्ये पोहोचला आणि जर पांढरा उंट एफ ६ मध्ये असेल किंवा पांढरा हत्ती जर एच ३ मध्ये असेल तर किल्लेकोटामध्ये असलेल्या काळ्या राजाची स्थिती अत्यंत शोचनीय होईल, कारण त्याच्यावर तावडतोब मात होण्याचा संभव असतो. त्याचप्रमाणे वजीराच्या बाजूकडे ए ६ आणि बी ५ मध्येही पांढरी मोहोरी पाय रोवून बसू शकतील.

उपरिनिर्दिष्ट उदाहरणात प्याद्यांचा कमकुवतपणा आणि त्याचे दुष्परिणाम थोडक्यात सांगितले आहेत. तेव्हा अशा तऱ्हेचा कमकुवतपणा निर्माण होऊ नये म्हणून अगदी सुरुवातीच्या खेळीपासून दक्षतापूर्वक खेळावयास हवे.

प्याद्यांच्या रचनेत कमकुवतपणा कळत नकळत उत्पन्न होतो आणि मध्यंतरीच्या डावामध्येच मात अचानकपणे होते. त्याची काही निवडक उदाहरणे पुढे दिली आहेत.

उदाहरण १



आकृती २४१
काळ्याची खेळी आहे



आकृती २४२
(३)... घो – घो ६ मात

आकृती २४१ मध्ये दोन्ही बाजूंकडील बुद्धिबळांची संख्या आणि गुण समान आहेत. पांढरा हत्ती थेट काळ्या बुद्धिबळ दलाच्या आतील गोटात शिरून धुमाकूळ माजविण्याची दहशत देत आहे. पांढरा हत्ती घोड्याच्या जोरात काळ्या राजाला शह देण्याचा धाक दाखवीत आहे. तसेच तो थेट आठव्या पट्टीत जाऊन काळा वजीर इरेस धरून मारण्याचा दुसरा धाक घालीत आहे. परंतु आता खेळी काळ्याची आहे. काळी मोहोरी पांढऱ्याच्या गोटात शिरलेली दिसत नसली तरीही ती पांढऱ्याला सक्तीने खेळावयास भाग पाडू शकतील, कारण

काळ्या घोड्याने मोक्याचे स्थान मिळविले आहे. रा-हत्ती पट्टी अर्धवट मोकळी असल्याने किल्लेकोटाच्या पांढऱ्या प्याद्यावर काळ्या हत्तीची मारक दृष्टी आहे. मधल्या लांब कर्णावरून केंद्रघरात जाऊन काळा उंट पांढऱ्या राजावर थेट हल्ला चढवून शह देऊ शकतो. याचे कारण पांढऱ्याने रा उंट पट्टीतील किल्लेकोटाचे एक प्यादे पुढे सारून किल्लेकोटाची दुसरी पट्टीही दुबळी केली आहे. पांढऱ्या प्याद्यांच्या रचनेतील अशा तऱ्हेचा कमकुवतपणा कसा आत्मघातकी ठरतो हे काळ्या मोहोऱ्यांच्या सुसंघटित हल्ल्यांतून प्रगटपणे दिसून येते. उदा०

(१) ..., उं – व५ शह;

(२) रा – ह१,...; येथे पांढरा वजीर रा३ मध्ये आणून शहाचे तात्पुरते निवारण होते, कारण उंटाने वजीर मारून परत शह देता येतो. आणि पांढऱ्या राजाला ह१ मध्ये सक्तीने हलविणे भाग पडते.

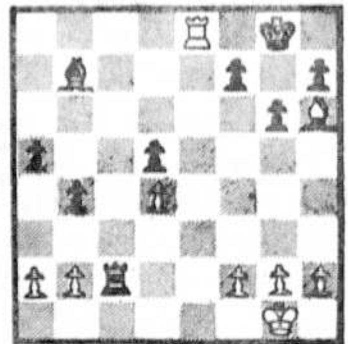
(२) ...,घो – घो८ शह, मात (आकृती २४२ पहा) ह – पट्टीतील पांढरे प्यादे हत्तीने इरेस धरल्यामुळे हल्लेखोर घोड्याला मारता येत नाही. 'घो १'चे घर काळ्या उंटाच्या माऱ्यात असल्याने पांढऱ्या राजाला पलायन घर उरत नाही; आणि त्याच्याच किल्लेकोटात त्याच्यावर मात होते. याचे कारण म्हणजे प्याद्यांच्या रचनेतील कमकुवतपणा हेच होय.

आणखी एक उदाहरण पुढे दिले आहे ते पाहावे.

उदाहरण २



आकृती २४३
पांढऱ्याची खेळी आहे



आ. २४४
पांढऱ्याने मात केली आहे

आकृती २४३ मध्ये दोन्ही बाजूंकडील बुद्धिबळांची संख्या आणि गुण समान आहेत.

(१) उं – ह८ शह, रा – घो१;
पांढऱ्या उंटाने किल्लेकोटातील शिद्वारात

पांढरा राजा किल्लेकोटात सुरक्षित आहे. काळ्या हत्तीने मोकळ्या पट्टीवरून पांढऱ्या बुद्धिबळदलाच्या आतील गोटात प्रवेश मिळविला आहे. काळा उंट मधल्या लांब कर्णावरून थेट पांढऱ्या राजाच्या किल्ले-कोटाच्या मधल्या प्याद्यावर हल्ला करण्याचे स्वप्न रंगवीत आहे. परंतु काळे प्यादे त्याच कर्णावर अडकून पडल्याने त्याचा मारा बोथट झाला आहे. ह्याच्या उलट पांढरे हत्ती मधल्या फळीवर भक्कम मोर्चा बांधून उंटाच्या साहाय्याने सुसंघटित हल्ला चढविण्याच्या तयारीत आहेत. कारण काळ्या राजाने किल्लेकोटाचे 'घो' पट्टीतील प्यादे पुढे सारून आपल्या किल्लेकोटाला स्वहस्ते खिंडार पाडून घेऊन, जणू शत्रूला आमंत्रण दिले आहे.

काळ्या प्याद्यांच्या रचनेतील कमकुवत-पणाचा फायदा पांढऱ्या उंटाने पुरेपूर करून घेतला आहे, आणि काळ्या राजाच्या किल्लेकोटात जाऊन, त्याचा पराभव केला आहे.

घुसून शह दिला आहे. रा–पट्टीतील घरे, पांढऱ्या हत्तीच्या माऱ्यात असल्याने, काळ्या राजाला 'घो१' ह्या किल्लेकोटातील एकुलत्या एक सुरक्षित घरात पळावे लागते. परंतु स्वतःच्या किल्लेकोटात असूनसुद्धा त्याला सुरक्षितता लाभत नाही. कारण किल्ले-कोटाच्या प्याद्यांमध्ये पडलेल्या खिंडाराने, आणि हे खिंडार यशस्वी रीतीने लढवू शकणाऱ्या घो२ मधील काळ्या उंटाच्या अभावाने हा कमकुवतपणा प्रकटपणे दिसून येतो.

ह्या कमकुवतपणाचा पूर्ण फायदा पांढऱ्याने घेतला आणि आपले हत्ती थेट आठव्या रांकेत घुसवून काळ्या राजावर मात केली. उदा०

(२) **ह – रा८ शह, ह × ह;**

(३) **ह × ह मात.** आकृती २४४ पाहा.

प्याद्यांच्या रचनेतील कमकुवतपणा कसा जीवघेणा ठरतो हे वरील दोन उदाहरणां-वरून स्पष्टपणे कळून येते.

ह्या प्रकरणात दिलेल्या उदाहरणांवरून आपल्या लक्षात आले असेल की योग्य रीतीने मारामारी करीत गेल्याने बुद्धिबळांच्या हालचाली सुलभ रीतीने करण्यास वाव मिळतो; आणि ज्या खेळाडूची बुद्धिबळे जितक्या जास्त प्रमाणात सुलभ रीतीने हालचाल करू शकतील तितक्या जास्त प्रमाणात, पटावरील घरे त्यां (बुद्धिबळां)च्या ताब्यात येऊ शकतील, आणि ती बुद्धिबळे यशस्वी रीतीने पुढे चाल करू शकतील, आपापसातील संपर्क वाढवू शकतील, आणि सुसंघटित हल्ला करण्यास सिद्ध राहतील.

थोडक्यात सांगावयाचे म्हणजे सुलभ हालचालीचे श्रेष्ठत्व मिळालेल्या बुद्धिबळांची प्रेरक सुप्तशक्ती प्रभावीपणे वापरता येते आणि प्राप्त परिस्थितीतून आपल्याला अनुकूल अशी स्थिती सक्तीने निर्माण करता येते. प्रसंगोचित डावपेच चतुराईने वापरून शेवटी विजिगीषु वर्चस्व स्थापित करता येते आणि मात करता येते.

निर्णायक रीतीने मात करण्याचे निरनिराळे प्रकार आहेत, त्यांची माहिती पुढील प्रकरणात दिली आहे.

❋

८

अंतिम पर्व

अंतिम पर्वाचे पुढे दिल्याप्रमाणे तीन विभाग पाडले आहेत.

विभाग १ : डाव समाप्तीच्या निरनिराळ्या प्रकारांची यादी आणि तत्संबंधी इतर गोष्टींची माहिती दिली आहे.

विभाग २ : डावाच्या शेवटच्या निर्णायक चालींची माहिती आणि सर्वसाधारण शेवट दाखविले आहेत. खेळी लेखन बैजिक पद्धतीमध्ये केलेले आहे.

विभाग ३ : बुद्धिबळ डावाचे मूलभूत शेवट दिले आहेत. (संकीर्ण) खेळी लेखन वर्णनात्मक पद्धतीने केले आहे.

विभाग १

अंतिम पर्वामध्ये डावाच्या शेवटच्या निर्णायक चालींचा समावेश होतो. अर्धवट राहिलेले डावपेच पूर्ण करण्यात येतात; मात होते आणि डाव संपतो; किंवा डाव अनिर्णित राहतो आणि शेवट बरोबरीमध्ये होतो.

सर्वसाधारणपणे डावाचा शेवट अंतिम पर्वामध्ये होतो; परंतु कधी कधी नजरचुकीने घोडचूक होते आणि डाव मध्यंतरालाच गुंडाळावा लागतो; (उदा० आकृती २४१ ते २४४ पाहा); आणि काही डाव तर सुरुवातीलाच कोसळतात (उदा० आकृती ७९, ८० आणि आकृती १२७, १२८ पाहा)

डाव जिंकणे आणि बरोबरीने सोडविणे ह्यामध्ये पुढे दिल्याप्रमाणे मोठा फरक असतो.

(१) जेव्हा खेळाडू मात करून डाव जिंकतो, तेव्हा त्याला संबंध एक गुण मिळतो आणि जो खेळाडू हरतो त्याला शून्य गुण मिळतो. परंतु

(२) जेव्हा सक्तीने मात करावयास आवश्यक असणारे कमीत कमी बुद्धिबळ नसते किंवा डाव कुंठित होऊन अनिर्णित राहतो आणि मग असे डाव बरोबरीने सोडविले जातात, तेव्हा खेळाडूंना प्रत्येकी अर्धा, अर्धा गुण मिळतो.

सक्तीने मात करून डाव जिंकण्यासाठी आवश्यक असे कोणते बुद्धिबळ दल असावे लागते ह्याची माहिती पुढे तक्ता क्रमांक १ मधील 'वि' 'ज' 'य' 'श्री' मध्ये दिली आहे.

तसेच अनिर्णित डाव बरोबरीने सोडवावे लागतात, त्यांचेही निरनिराळे प्रकार आहेत ते तक्ता क्रमांक २ मधील 'अ' 'नि' 'र्णि' 'त' 'डा' 'व' मध्ये दिले आहेत.

तक्ता क्र. १

मात (Mate)

एकुलत्या एक विरोधी राजावर सक्तीने मात करण्यासाठी आपल्याकडे, पुढे दिल्याप्रमाणे, कमीत कमी बुद्धिबळ दल अवश्य असावे लागते.

वि (१) राजा आणि वजीर,
(२) राजा आणि हत्ती;
ज (१) राजा आणि दोन उंट,
(२) राजा अधिक एक उंट आणि घोडा,
य राजा आणि प्यादे ! हे केव्हा शक्य होईल बरे ! *
* ह्याचे उत्तर : त्या प्याद्याचा वजीर किंवा हत्ती केल्यावरच शक्य होते. मग वर 'वि' मध्ये दिल्याप्रमाणे एकुलत्या एक विरोधी राजावर मात करता येते.
श्री डाव सोडून देणे (by resigning).

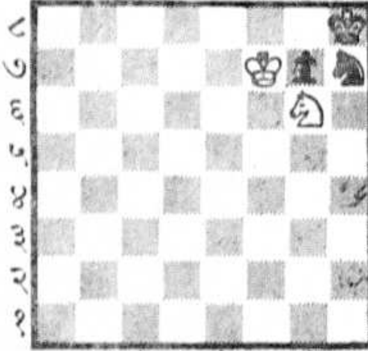
तक्ता क्र. २

बरोबरीचे डाव

अ कुंठित डाव (Stalemate)
नि शह सातत्याने किंवा अविरत शहाने बरोबरी (Perpetual Check)
र्णि एकाच डावात एका पाठोपाठ तीच ती स्थिती परत परत तीन वेळा येण्याने बरोबरी (Same position has happened three times in a game).
त संमतीने ठरवलेली बरोबरी (Draw by agreement),
डा पन्नास चालींचा नियम, (Fifty moves Rule),
व तक्ता क्र. १ मध्ये 'वि' 'ज' 'य' मध्ये निर्देश केलेले – सक्तीने मात करावयास लागणारे कमीत कमी बुद्धिबळ दल नसल्याने होणारी बरोबरी.

तक्ता क्र. १ मध्ये 'वि' 'ज' 'य' मध्ये निर्देश केलेल्या बुद्धिबळ दलाशिवाय आपल्याकडे आणखी जास्त बुद्धिबळ दल असल्यास मात करणे सहज शक्य होते हे काही निराळे सांगावयास नको. परंतु कधी कधी अशी चमत्कारिक परिस्थिती निर्माण होते की, चालींच्या चक्रात गुरफटलेल्या राजाला स्वतःच्याच बुद्धिबळ दलाचा अडथळा होतो, अशा वेळी विरोधी बुद्धिबळाचा शह बसला असता त्या बंदिस्थ राजाला सुरक्षित ठिकाणी पळून जाता येईल असे

पलायन घर उरत नाही, कारण त्याचे संरक्षक दल त्याला उपयुक्त ठरण्याऐवजी उपद्रवी ठरते. अशा अनुकंपनीय स्थितीत सापडलेल्या राजावर तक्ता क्र. १ मध्ये 'त्रि' 'ज' 'य' मध्ये उल्लेखिलेल्या कमीतं कमी बुद्धिबळ दलापेक्षाही कमी बुद्धिबळ दलाच्या सहाय्याने मात करणे कधीकधी शक्य होते. (आकृती २४५ पाहा) परंतु अशा तऱ्हेची मात करणे अपवादात्मक असते. आकृती २४५ मध्ये घोड्याने शह देताच, काळ्या राजाला पळून जाता येईल. असे एकुलते एक 'एच ७' चे घर त्याच्या संरक्षक घोड्याने अडवून ठेवले आहे. उरलेली दोन घरे (उदा० -- जी ७ आणि जी ८ ही दोन्ही घरे पांढऱ्या राजाच्या माऱ्यात आहेत आणि जी ७ मध्ये त्याचे प्यादे आहे. अशा असहाय काळ्या राजावर पांढऱ्या राजाने केवळ एका घोड्याच्या सहाय्याने मात केली आहे.



आकृती २४५
पांढरा घोडा काळ्या राजावर शह मात करतो.

अशा प्रकारचे दुसरे उदाहरण आकृती क्र. ७१ मध्ये दिले आहे ते पाहावे.

(१) घो – जी६ ‡‡ (बैजिक पद्धतीप्रमाणे)

(२) घो – घो६ मात (वर्णनात्मक पद्धतीप्रमाणे)

विभाग २

सर्वसाधारण शेवट

सक्तीने मात कशी करावयाची असते त्याचे तंत्र आणि मंत्र.

तक्ता क्र. १ मध्ये 'त्रि' 'ज' 'य' मध्ये उल्लेखिलेल्या कमीतकमी बुद्धिबळ दलाच्य साहाय्याने राजा, एक विशिष्ट तंत्र वापरून, एकुलत्या एक विरोधी राजावर सक्तीने मात करू शकतो, हे विशिष्ट तंत्र पायरीपायरीने वापरावे लागते, ते क्रमशः पुढे दिले आहे.

पहिली पायरी :

प्रथम राजाने, आपल्या मोहोऱ्याच्या सहाय्याने एकुलत्या एक विरोधी राजाला, पटाच्या एका बाजूच्या पट्टीत म्हणजे ए किंवा एच ह्या हत्तीच्या पट्टीत अथवा पहिल्या किंवा आठव्या रांकेत, चेपीत चेपीत नेणे. (पद्धतशीर माघार घ्यायला लावणे)

दुसरी पायरी :

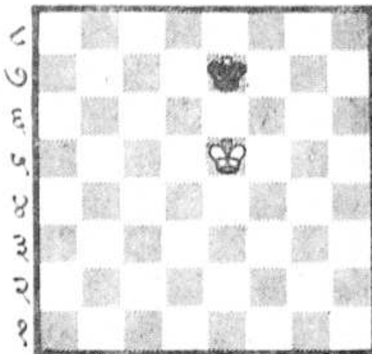
(अ) राजा, त्याच्या वजीराच्या किंवा हत्तीच्या सहायाने, विरोधी राजावर, सक्तीने मात करतो.

(ब) राजाला, दोन उंटांच्या सहाय्याने जेव्हा मात करावयाची असते तेव्हा तो, एकुलत्या एक विरोधी राजाला पटाच्या कोपऱ्यातील घरांत म्हणजे ए १ / ए ८ / एच १ / एच ८ यांच्यापैकी एका घरात रेटून, (ढकलून) सक्तीने मात करू शकतो.

(क) राजा, घोडा आणि उंटाच्या साहायाने जेव्हा मात करतो तेव्हा उंट ज्या कर्ण घरांच्या रंगाचा आहे त्या रंगाच्या कोपऱ्यातील घरामध्ये एकुलत्या एक विरोधी राजाला रेटत (ढकलत) नेऊन, सक्तीने मात करतो.

उपरिनिर्दिष्ट पहिली पायरी गाठण्यासाठी "राजाचा विरोध" (King opposition) ह्या पटावरील विशिष्ट रचनेचा उपयोग करतात, त्याची माहिती पुढे दिली आहे.

'राजाचा विरोध" "राजा विरोधी बुद्धिबळाच्या माऱ्यातील घरात जाऊ शकत नाही" हा नियम आपल्याला माहीत आहे. (आकृती ४, ५ पाहा) तेव्हा राजाने विरोधी बुद्धिबळाच्या माऱ्यात (म्हणजे शहात) जाणे ही एक नियमबाह्य गोष्ट ठरते. ह्या नियमानुसार दोन विरोधी राजे त्यांच्या मध्ये असणाऱ्या लगतच्या घरामध्ये जाऊ शकणार नाही. आकृती २४६ मध्ये दोन विरोधी राजे एक घर मध्ये सोडून, एकमेकासमोर असलेले दाखविले आहेत. अशा वैशिष्ट्यपूर्ण रचनेला 'राजाचा विरोध' असे म्हणतात. डावाच्या निरनिराळ्या स्तरांतील स्थितीमध्ये या रचनेचा खूप उपयोग करून घेता येतो.



आकृती २४६
काळ्याची खेळी असताना :
पांढऱ्याची खेळी असताना :

आकृती २४६ मध्ये पांढरा राजा नुकताच एफ ४ मधून ई ५ ह्या घरामध्ये हलविला आहे, आणि त्याने 'राजाचा विरोध' ही स्थिती प्राप्त करून घेतली आहे. ह्या स्थितीमध्ये दोहोपैकी कोणताही राजा डी६, ई६, किंवा एफ ६ ह्या घरांत जाऊ शकणार नाही, कारण असे केल्याने विरोधी राजाच्या माऱ्यात गेल्यासारखे होईल; आणि ती नियमबाह्य गोष्ट ठरेल.

आता काळ्याची खेळी आहे.

काळा राजा डी ७ किंवा एफ ७ मध्ये गेला की पुढच्या खेळीत पांढरा राजा (आता आहे त्या स्थानाच्या) पुढच्या (म्हणजे सहाव्या) रांगेतील घरात घुसू शकतो. उदा०

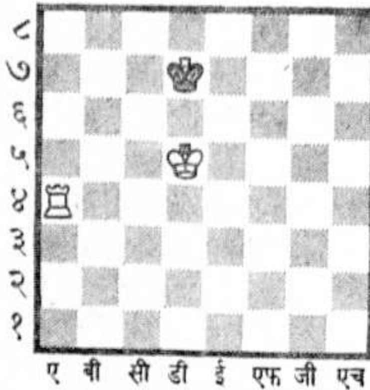
(१) ...; रा ई ७ – डी ७; काळा राजा बाजूच्या घरात हलतो.

(२) रा ई ५ – एफ ६, ..., पांढरा राजा पुढच्या रांकेतील घरात घुसतो.

आकृती २४६ मधील स्थितीत जेव्हा काळा राजा हलतो आणि पांढरा राजा पुढच्या (रांकेतील) घरात घुसतो तेव्हा पांढऱ्या राजाकडे "विरोध" आहे असे म्हणतात. आणि आकृती २४६ मधील स्थितीत, जेव्हा पांढरा राजा हलतो आणि काळा राजा त्याच्या पुढच्या (रांकेतील) घरात घुसतो, तेव्हा काळ्या राजाकडे "विरोध" आहे असे म्हणतात. उदा० आकृती २४६ मध्ये काळा राजा नुकताच एफ ८ मधून ई ७ ह्या घरात आला आहे आणि त्याने 'विरोध' मिळवला आहे. आणि आता पांढऱ्याची खेळी आहे. पांढरा राजा (१) रा ई ५ – डी ५, ..., ही खेळी करून बाजूच्या घरात हलतो. तेव्हा काळा राजा (१) ..., रा ई ७ – एफ ६, ही चाल करून त्याच्या पुढच्या रांकेतील घरात घुसतो.

आतापर्यंत एका राजाकडे जेव्हा विरोध असतो तो पुढच्या रांकेतील घरात घुसतो असे जे सांगितले आहे ते सारे (उभ्या) पट्ट्यांच्या बाबतीतही लागू पडते.

राजाच्या विरोधाचा उपयोग : राजा आपल्या एका मोहोऱ्याच्या (विशेषतः हत्तीच्या किंवा वजीराच्या) सहाय्याने एकुलत्या एक विरोधी राजाला पटाच्या एका बाजूच्या पट्टीत किंवा रांकेत सक्तीने रेटत नेऊन मात करू शकतो. आता मात कशी करतात ह्याचे एक उदाहरण पुढे दिले आहे. (आकृती २४७ पाहा.)



आकृती २४७
पांढऱ्याची खेळी आहे

(वि) १ आणि २

आकृती २४७ मध्ये 'राजाचा विरोध' ह्या स्थितीमध्ये दोन्ही राजे आहेत. पांढरा राजा आपल्या हत्तीने काळ्या राजावर सक्तीने कशी मात करतो हे पुढे सटीप दिले आहे.

पान क्रमांक १८८ वर निर्देश केलेली पहिली पायरी गाठण्यासाठी पांढरा पुढील खेळी करतो.

(अ)

(१) ह – ए ७ +, ...; काळ्या राजाला पिछाडीच्या रांकेत रेटण्यासाठी दिलेला शह आहे. आणि मग पुढे दिल्याप्रमाणे खेळ्या होतात.

(१) ..., रा – सीट;

(२) रा – सीद, रा – बीट; (पांढऱ्या राजाकडे विरोध आहे) काळ्या राजाने हत्तीवर हल्ला चढविला आहे.

(३) ह – ई७, रा – एट;

(४) रा – डीद, रा – बीट;

(५) ह – ईट ‡‡

किंवा

(ब)

(१) ह – एफ७ +, रा – ईट; (२) रा – ईद, रा – डीट;

(३) ह – डी ७ +, रा – सीट; (४) रा – डीद, रा – बीट;

(५) रा – सीद, रा – एट;* (६) रा – बीद, रा – बीट;

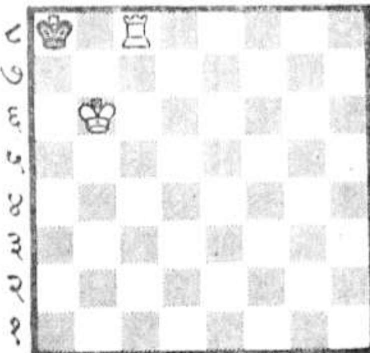
(७) ह – डीट ‡‡

* (५) रा – सीद, रा – सीट; (६) ह – डी५, रा – बीट;

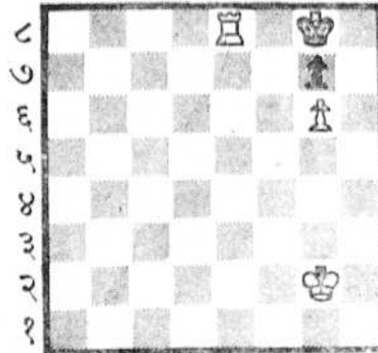
(७) रा – बीद, रा – सीट; (८) ह – डीद, रा – बीट;

(९) ह – डीट ‡‡

उपरिनिर्दिष्ट 'अ' आणि 'ब' मध्ये दिलेल्या चालींमुळे काळा राजा पटाच्या कडेच्या रांकेत रेटला गेला आहे, आणि त्याला सुरक्षित घरात पळून जाण्याची संधी पांढरा राजा मिळू देत नाही.

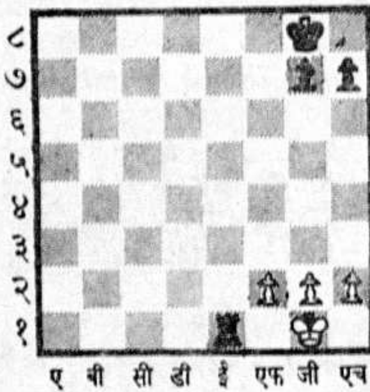


आकृती २४८
(१) ह – सीट ‡‡

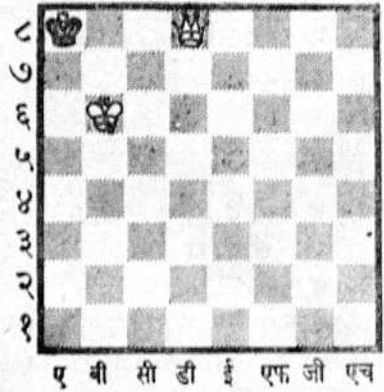


आकृती २४९
(२) ह – ईट ‡‡

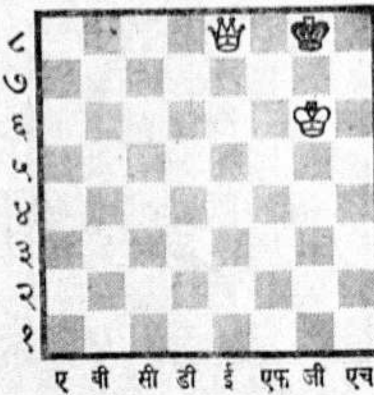
अशा रीतीने कोणत्याही बाजूच्या कडेच्या-रांकेत अथवा पट्टीत एकुलत्या एक राजाला सक्तीने रेटून राजा आपल्या हत्तीच्या किंवा वजीराच्या सहाय्याने मात करू शकतो. आकृती २४८ ते आकृती २५५ पाहा.



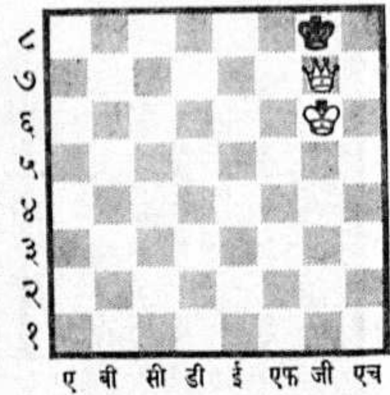
आकृती २५०
(१) ..., ह-ई १ ‡‡



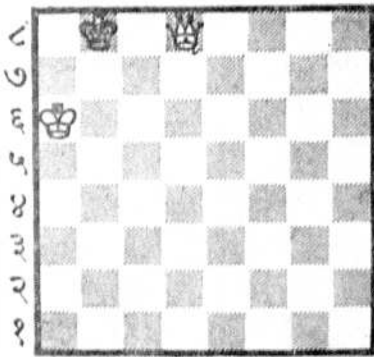
आकृती २५१
(१) व-डी ८ ‡‡



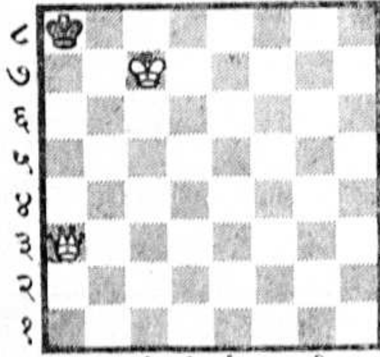
आकृती २५२
(१) व-ई ८ ‡‡



आकृती २५३
व-जी ७ ‡‡



आकृती २५४
(१) व – डी ८ ‡‡



आकृती २५५
(१) व – ए ३ ‡‡

सूचना : विभाग २ च्या सुरुवातीस निर्देश केलेल्या दुसऱ्या पायरीतील ' ब ' आणि ' क ' मधील मात करण्याची रीत पुढे दिलेल्या बरोबरीच्या डावांच्या प्रकारानंतर दिली आहे. (पान क्र. १९८ ते २०४ पाहा.)

तक्ता क्र. २ मध्ये निर्देश केलेले बरोबरीचे डाव करण्याची आवश्यकता का भासावी; आणि ते करण्याची रीत पुढे दिली आहे.

जो खेळाडू मात करतो, तो डाव जिंकतो तेव्हा त्याला एक पूर्ण गुण मिळतो. परंतु काही काही डाव अशा रीतीने संपवावे लागतात की त्यामध्ये दोहोंपैकी कोणताही खेळाडू जिंकू शकत नाही. अशा प्रसंगी तो डाव ' बरोबरीने ' सोडवावा लागतो, आणि प्रत्येक खेळाडूला ½; ½ गुण मिळतो. अशी वस्तुस्थिती असल्यामुळे, एखाद्या खेळाडूवर डाव हरण्याची पाळी जेव्हा येते, तेव्हा तो, डाव बरोबरीचा कसा करता येईल ह्याचा आटोकाट प्रयत्न करतो. कारण सर्व नाश होण्याची चिन्हे दिसत असता पंडित अर्ध्याचा त्याग करतो – म्हणजे तो अर्धे त्याच्याकडे राखतो.

शून्य गुण मिळण्याचा प्रसंग येऊन ठेपला असता, खेळाडू, कमीत कमी अर्धा गुण कसा मिळविता येईल ह्याचा आटोकाट प्रयत्न शेवटपर्यंत करत राहतो.

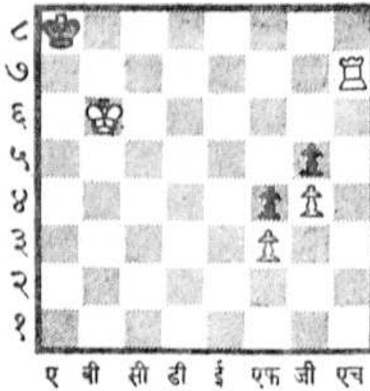
तक्ता क्र. २ मध्ये निर्देश केलेले ' अ ' ' नि ' ' र्णि ' ' त ' ' डा ' ' व ' करण्याची रीत पुढे दिली आहे.

(अ) कुंठित डाव : (Stalemate)

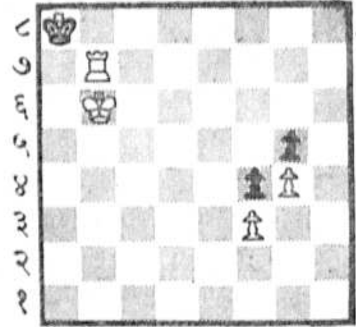
खेळताना अशी एक स्थिती प्राप्त होते की जेव्हा एका खेळाडूला त्याची खेळी असताना

त्याच्या राजाला शह बसत नाही आणि त्याच वेळी, पटावरील त्याच्या कोणत्याही बुद्धिबळाला (हाल) चाल करता येत नाही, तेव्हा तो डाव कुंठित होतो आणि असा डाव बरोबरीचा होतो. अशा रीतीने कुंठित डाव करणे बऱ्याच वेळा फायदेशीर असते. उदा० एखाद्या खेळाडूवर जेव्हा डाव हरण्याची शक्यता निर्माण होते, तेव्हा तो जाणूनबुजून कुंठित डाव करू शकतो आणि अर्धा गुण मिळवितो.

कधी कधी निष्काळजी चालीने डाव कुंठित होऊ शकतो. उदा० आकृती २५६ आणि २५७ पाहा :



आकृती : २५६
पांढऱ्याची खेळी आहे.



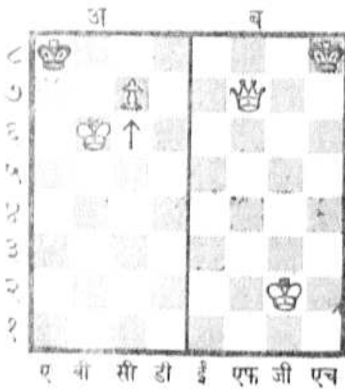
आकृती : २५७
काळ्याची खेळी आहे आणि डाव कुंठित होतो.

पांढरा (१) ह–एच ८ ‡‡ ही खेळी करून मात करू शकतो आणि डाव निश्चितपणे जिंकू शकतो. परंतु पांढऱ्याने केवळ हलगर्जीपणाने पुढील खेळी केली;

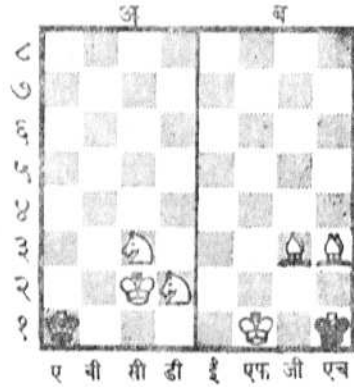
(१) ह – बी ७ ? ? . . . ; आ. २५७ पाहा. पांढऱ्याने हत्ती अशा ठिकाणी निष्कारण हलविला आहे की त्यामुळे डाव कुंठित होतो *

* कारण काळ्या राजाला थड शहही बसत नाही आणि तो बी ८ किंवा ए ७ ह्या (हत्तीच्या माऱ्यातील) घरात जाऊ शकत नाही किंवा हत्तीला मारून त्या घरात त्याला जाताही येत नाही. तसेच पटावरील एफ ४ आणि जी ५ मधील काळ्या प्याद्यांची आगेकूच अनुक्रमे एफ ३ आणि जी ४ मधील पांढऱ्या प्याद्यांनी रोखली आहे, त्यामुळे काळी प्यादी हलू शकत नाही. थोडक्यात काळ्याची खेळी असताना त्याचे कोणतेही बुद्धिबळ हलूही शकत नाही आणि त्याच वेळी त्याच्या राजाला शहही बसला नाही, त्यामुळे डाव कुंठित होऊन,

बरोबरीचा होतो. अशा तऱ्हेने डाव कुंठित होऊ शकणारे डाव समाप्तीचे प्रकार आकृती २५८ ते आकृती २६१ मध्ये दाखविले आहेत.



आकृती : २५८ अ, ब
काळ्याची खेळी आहे.



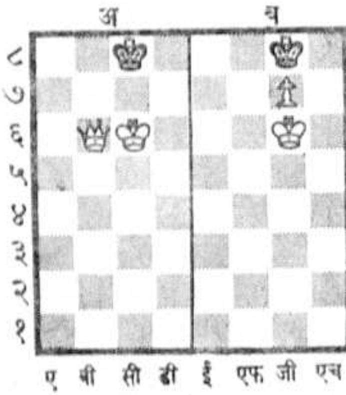
आकृती : २५९ अ, ब
काळ्याची खेळी आहे.

आकृती २५८ अ. मध्ये काळ्याने नुकतीच (१)..., रा बी ८ – ए ८; ही खेळी केली तेव्हा पांढऱ्याने संभाव्य धोका न ओळखता, वजीरीकरण करण्याच्या गडबडीत प्यादे पुढे सारले उदा०
(२) सी ६ – सी ७ ? ...; ह्या खेळी-मुळे काळ्या राजाला सुरक्षितपणे हलण्या-जोगे घर उरत नाही. त्याच वेळी त्याला शहही लागलेला नाही. अशा रीतीने डाव कुंठित होतो.

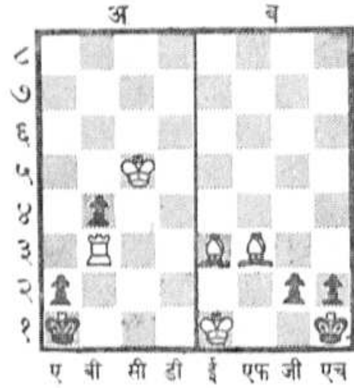
आकृती २५८ ब. मध्ये पांढऱ्याने (१) व – एफ ७ ? ...; ही खेळी केली. त्यामुळे काळ्या राजाला सुरक्षितपणे हलण्याजोगे घर उरत नाही, त्याच वेळी त्याला शह ही लागलेला नाही. अशा रीतीने डाव कुंठित होतो.

आकृती २५९ अ. मध्ये पांढऱ्याने (१) घो – सी ३, १...; ही खेळी केली, तेव्हा काळ्या राजाला सुरक्षितपणे हलण्याजोगे घर उरत नाही. त्याच वेळी त्याला शहही लागलेला नाही. अशा रीतीने डाव कुंठित होतो.

आकृती २५९ ब. मध्ये पांढऱ्याने (१) उं एच ३ – जी २ ‡‡ ही खेळी करून मात करण्याऐवजी गडबडीने
(१) रा एफ २ – एफ १, ...;
ही खेळी केली. त्यामुळे काळ्या राजाला सुरक्षितपणे हलता येण्याजोगे घर उरत नाही. त्याच वेळी त्याला शहही बसत नाही; अशा रीतीने डाव कुंठित होतो.



आकृती २६०
काळ्याची खेळी आहे



आकृती २६१
काळ्याची खेळी आहे.

आकृती २६० अ मध्ये : पांढऱ्याने हलगर्जीपणाने (१) व – बी ६ ? ? ... ; ही खेळी केल्याने, काळ्या राजाला शहही लागत नाही आणि त्याला सुरक्षितपणे हलता येण्याजोगे घरही राहात नाही. त्यामुळे डाव कुंठित होतो.

आकृती २६० ब मध्ये : प्याद्याच्या बचावासाठी पांढरा राजा जी ६ मध्ये येतो. काळ्या राजाला शहही लागत नाही आणि सुरक्षितपणे हलता येण्याजोगे घर राहात नाही. तेव्हा डाव कुंठित होतो.

आकृती २६१ अ मध्ये : पांढऱ्याने पुढील खेळी केली (१) ह – बी ३ ? ? ...; डाव कुंठित होतो. येथे बी ४ मधील काळ्या प्याद्याची आगेकूच थांबविण्यासाठी पांढरा हत्ती चुकून बी ३ मध्ये आणून ठेवला. त्यामुळे कोणत्याही काळ्या बुद्धिबळांना हलता येत नाही. तेव्हा डाव कुंठित होतो.

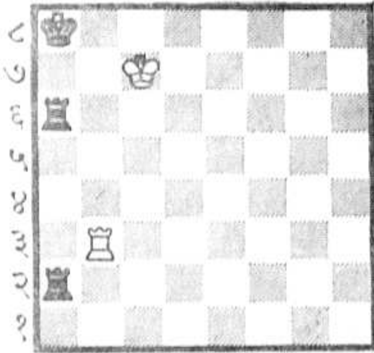
आकृती २६१ ब मध्ये : पांढऱ्याने (१) उं एच ६ – ई ३, ...; ही खेळी केल्याने काळ्या राजाला सुरक्षितपणे हलता येण्याजोगे घर राहात नाही. तसेच त्याला शहही लागत नाही, तेव्हा डाव कुंठित होतो.

आकृती २५८ ते २६१ मधील पांढऱ्या बुद्धिबळांच्या चालींमुळे काळा राजा त्याचे सुरक्षित स्थान सोडू शकत नाही. तसेच आकृती २६१ मधील काळ्या प्याद्यांना कायदेशीर चाल नाही. (परंतु ह्या आकृत्यांमध्ये जर, काळ्याचे एखादे मोहोरे किंवा प्यादे कायदेशीरपणे हलू शकले असते तर मग डाव कुंठित होत नाही.)

(नि)शह सातत्य किंवा अविरत शह आणि बरोबरीचा डाव (Perpetual Check) : हा एक बरोबरीचा डाव साधण्याचा आणखी एक प्रकार आहे. ह्या प्रकारात एक

खेळाडू एकापाठोपाठ एक असा सतत शह देत राहतो. कारण त्याने जर अशी अविरत शह देण्याची संधी साधली नाही तर मग तो डाव हरतो. उदा० आकृती २६२ पाहा. पांढऱ्याकडे एक हत्ती कमी आहे आणि काळा हत्तीस हत्ती देऊन उरलेल्या एका हत्तीने पांढऱ्यावर मात करू शकतो. अशा रीतीने डाव हरण्याची पाळी पांढऱ्यावर जेव्हा येते, तेव्हा तो अविरत शह देण्याची संधी साधून, डाव बरोबरीचा करू शकतो.

आकृती २६२ मध्ये पांढरा हत्ती अविरत शह देऊन डाव बरोबरीचा करतो उदा०
(१) ह – बी ८+, रा – ए ७;
(२) ह – बी ७+, रा – ए ८;
(३) ह – बी ८+, रा – ए ७;
(४) ह – बी ७+, रा – ए ८;
अशा रीतीने एकापाठोपाठ एक असा शहाचा ससेमिरा लावून पांढरा हा डाव हरण्याऐवजी बरोबरीचा करू शकतो.



आकृती २६२
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(थ) पुनरपि स्थितीचा – बरोबरीचा डाव :

डाव चालू असताना पटावर परत परत ती ती स्थिती तीन वेळा जेव्हा येते तेव्हा एक खेळाडू किंवा त्याचा प्रतिस्पर्धी तो डाव बरोबरीचा आहे असे प्रतिपादन करू शकतो. आकृती २६२ मधील शह सातत्य आणि बरोबरी हा प्रकारसुद्धा ह्या पुनरपि स्थितीच्या प्रकारचा एक खास प्रकार आहे. तीन्ही चालींत डावाची तीच ती अवस्था येते हे सिद्ध करण्यासाठी खेळी लेखनाचा आधार आवश्यक प्रमाण म्हणून घ्यावा लागतो.

ज्या खेळाडूच्या लक्षात ही गोष्ट प्रथम येते, त्याने तशी स्थिती पटावर स्वतःच्या खेळीने आणण्याआधी पंचांना बोलावून त्यांच्या निदर्शनास आणून सांगावे की, "मी आता माझ्या खेळीने पटावर तीन वेळा तीच ती स्थिती आणणार आहे आणि डाव बरोबरीचा झाला आहे अशी मागणी करणार आहे." असे तावडतोब आणि स्पष्ट शब्दात पंचांच्या निदर्शनास आणल्यावर; पंच तो डाव बहुतेक बरोबरीचा म्हणून ठरवतील.

(त): संमतीने ठरवलेली बरोबरी : (Draw By Agreement) :

बुद्धिबळाचा डाव बरोबरीने सोडवावयाचा असा निर्णय जेव्हा दोन्ही खेळाडू एकमेकांच्या

संमतीने ठरवतात तेव्हा तसे त्यांना स्पष्टपणे जाहीर करावे लागते. अशा रीतीने जाहीर केलेला निकाल बंधनकारक असतो. साधारणपणे दोन्ही खेळाडूंची डाव जिंकण्याची आशा मावळते; किंवा डाव पुढे चालू ठेवण्यामध्ये धोका आहे असे दोघांनाही वाटते, तेव्हा ते, एक-मेकांच्या संमतीने तो डाव बरोबरीने सोडविण्याचा निर्णय घेतात.

(अ) पन्नास चालींचा नियम : आणि बरोबरीचा डाव :

खेळाडूने, त्याची खेळाची पाळी आली असताना असे दाखवून दिले की,—

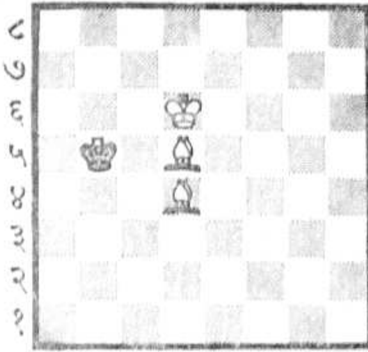
" एकही मोहोरे न मारता किंवा प्यादे हलविले न जाता, ५० (अथवा त्याहून अधिक) चाली झालेल्या आहेत, तेव्हा डाव बरोबरीचा झाला आहे, " असे तो प्रतिपादन करू शकतो. अशा तऱ्हेने डाव बरोबरीचा झाला आहे हे सिद्ध करण्यास खेळी लेखनाचा आधार घेतात. असा प्रसंग बहुधा नवोदित खेळाडूंच्या बाबतीत घडतो. उदा० पटावर एका खेळाडूकडे राजा आणि हत्ती उरतो आणि दुसऱ्याकडे एकुलता एक राजा उरतो. अशा स्थितीत हत्तीच्या सहाय्याने मात करण्याचे तंत्र त्या खेळाडूला माहीत नसेल आणि तो नुसता हत्ती आणि राजा निर्हेतुक हलवत बसला तर मग पन्नास चालीचा नियम लागू करण्याची शक्यता निर्माण होते. कारण पुढे काय करावे ह्याची नक्की योजना त्या खेळाडूकडे नसते. आणि मग तो पटावरील सर्व घरांतून एकुलत्या एक राजाचा पाठलाग करीत भरकटत राहतो. त्याच्या ह्या उनाड चालींना अंत नसतो. मग हा पन्नास चालींचा नियम लागू करावा लागतो. आणि मग डाव बरोबरीचा होतो. परंतु काही अवघड परिस्थितीत पन्नास खेळ्यांचा नियम लागू करणे किंवा खेळींची संख्या वाढवून देणे हे सरपंचाच्या अधिकारात असते.

(ब) : **तक्ता क्र. १ मध्ये 'वि' 'ज' 'य' मध्ये उल्लेखिलेले कमीत कमी बुद्धिबळ नसल्याने, तो डाव बरोबरीचा म्हणून सोडविणे भाग पडते.** उदा० पटावर जेव्हा एकुलत्या एक राजाविरुद्ध राजा आणि एकच उंट उरतो किंवा राजा आणि एकच घोडा उरतो तेव्हा डाव बरोबरीचा होतो.

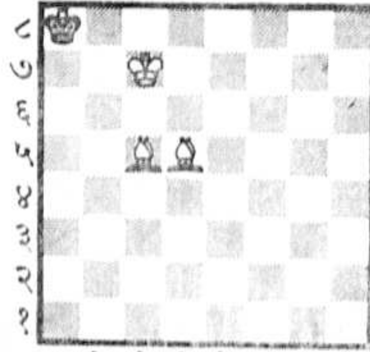
सूचना : विशिष्ट प्रकारची बुद्धिबळाची घड्याळे वापरून जेव्हा सामने खेळले जातात, तेव्हा त्यात भाग घेणाऱ्यांनी घड्याळाच्या उपयोगामुळे निर्माण होणाऱ्या सर्व नियमांची माहिती सरपंचाकडून घेऊन मगच डाव खेळावयाला बसावे. असे न केल्यास, काही वेळा अज्ञाना-मुळे तोटा होण्याचा संभव असतो.

मागे पान क्र. १९० ते १९३ वर राजा आणि हत्ती किंवा वजीर, एकुलता एक विरोधी राजावर सक्तीने मात कशी करतात हे पाहिले आहे.

ज १ आता राजा दोन उंटांच्या सहाय्याने विरोधी एकुलत्या एक राजावर सक्तीने मात कशी करतो ह्याचे एक उदाहरण पुढे दिले आहे. (आ. २६३ आणि २६४ पाहा).



आकृती २६३
पांढऱ्याची खेळी आहे.

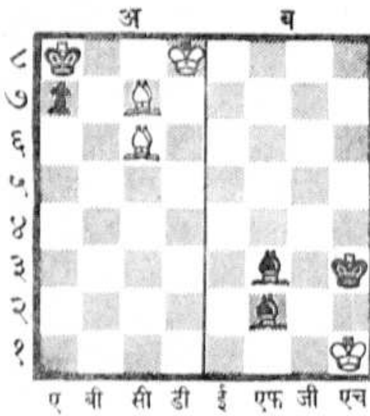


आकृती २६४
पांढऱ्याने मात केली आहे.

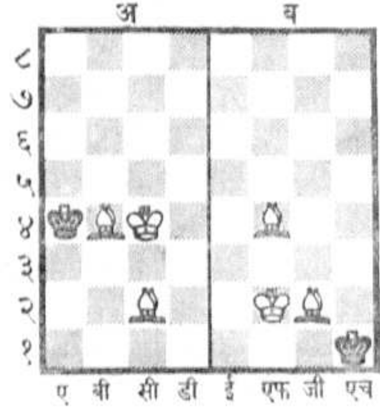
(१) उं – सी ५; रा – ए ४,
काळ्या राजाला पटाच्या एका कडेच्या पट्टीत रेटला आहे. पहिली पायरी.
(२) उं – सी ४! रा – ए ५;
(३) रा – सी ६, रा – ए ४;
(४) उं – डी ५, रा – ए ५;
(५) उं – बी ३, रा – ए ६; राजाला कोपऱ्यातील घरात ढकलण्याचा यशस्वी प्रयत्न चालला आहे.

(६) उं – बी ४! रा – ए ७
(७) रा – सी ७, रा – ए ६;
(८) उं – सी ४ +, रा – ए ७;
(९) उं – सी ५ +, रा – ए ८;
(१०) उं – डी ५ ‡‡ काळ्या राजावर मात केली आहे आणि पांढऱ्याने डाव जिंकला आहे. (आकृती २६४ पाहा)

अशा तऱ्हेने २ उंटांच्या सहाय्याने मात करण्याचे निरनिराळे प्रकार आ. २६५ अ, ब, आणि २६६ अ, ब मध्ये दाखविले आहेत.

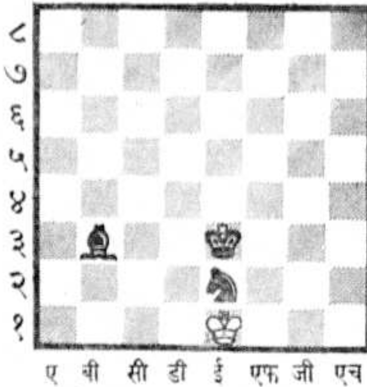


आकृती २६५

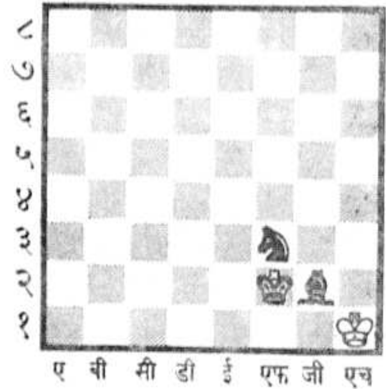


आकृती २६६

(जर२) राजा, एक उंट आणि एका घोड्याच्या सहाय्याने विरोधी एकुलत्या एक राजावर कशी मात करतो याचे एक उदा० पुढे दिले आहे. आ. २६७ आणि आ. २६८ पाहा. येथे एक गोष्ट लक्षात ठेवावयाची आहे ती अशी की ज्या घरचा उंट असेल त्या रंगाच्या कोपऱ्यातील घरात राजाला ढकलणे यासाठी, पुढीलप्रमाणे खेळ्या कराव्या लागतील.



आकृती २६७
काळ्याची खेळी आहे.



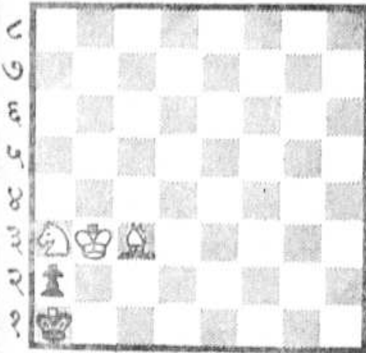
आकृती २६८
काळ्याने पांढऱ्यावर मात केली आहे.

(१) ..., घो – एफ ४;
(२) रा – एफ १, उं – डी १,

(३) रा – ई १, उं – जी ४;
(४) रा – एफ १, उं – ई २ + ;
पांढऱ्या राजाला पद्धतशीरपणे कोपऱ्यातील पांढऱ्या घरात ढकलण्याची कृती जोरात चालली आहे. कारण जर (५) रा – ई १ ? ..., अशी पांढऱ्याने खेळी केल्यास काळा (५) ...; घो – डी ३ ‡‡ किंवा (५) ...; घो – जी २ ‡‡ अशी खेळी करून मात करू शकतो.

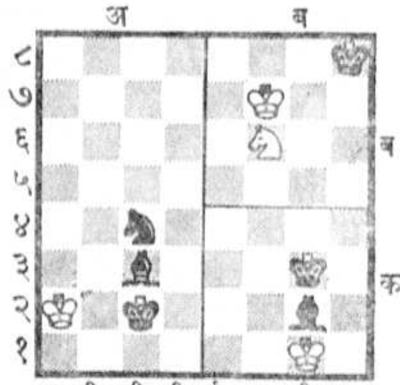
(५) रा – जी १, रा – एफ ३;
(६) रा – एच २, रा – एफ २;
(७) रा – एच १, उं – एफ १;
(८) रा – एच २, घो – ई २,
(९) रा – एच १, घो – डी ४;
(१०) रा – एच २, घो – एफ ३+
(११) रा – एच१, उं – जी २ ‡‡
अशा रीतीने पांढऱ्या राजावर मात करून काळ्याने डाव जिंकला आहे.

अशा तऱ्हेने उंट आणि घोड्याच्या सहाय्याने मात करण्याचे प्रकार आ. २६९ मध्ये दिले आहेत. अशा प्रकारांनी मात करण्याच्या प्रयत्नात असताना, कधी कधी डाव कुंठित होण्याचा धोका उत्पन्न होतो तेव्हा असे धोकादायक प्रकार आ. २७० मध्ये दिले आहेत ते पाहावे.



आकृती २६९

(१) उं - सी ३ ‡‡

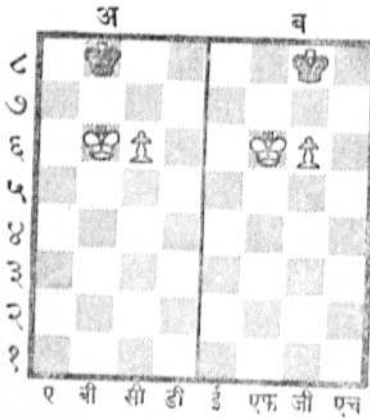


आकृती २७०

अ : (१)...रा - सी२; आणि डाव कुंठित होतो.
ब : (१) घो - एफ ६, डाव कुंठित होतो.
क : (१) ..., उं – जी२; आणि डाव कुंठित होतो.

(य) राजा आणि प्यादे विरुद्ध एकुलता एक राजा आणि मात :

अंतिम पर्वामध्ये राजा आणि प्यादे विरुद्ध एकुलता एक राजा अशी परिस्थिती बऱ्याच डावांमध्ये उद्भवते. अशा परिस्थितीत प्याद्याचा वजीर करून डाव नेहमीच जिंकता येतो असे नाही. कारण डाव जिंकणे किंवा हरणे हे सारे काही पटावरील राजा त्याचे प्यादे आणि बचावखोर विरोधी एकुलत्या एक राजाच्या स्थितीवर अवलंबून असते. तेव्हा त्या त्या स्थितींचा आणि प्याद्याच्या वजीरीकरणाच्या शक्यतेचा सखोल अभ्यास करणे आवश्यक ठरते. प्रथम आपण आकृती २७१ ब मधील परिस्थिती जाणून घेऊ.



आकृती २७१

आ. २७१ ब मध्ये दाखविलेल्या स्थिती-प्रमाणे बचावखोर काळा राजा पोहोचला आहे. आता जर काळ्याची खेळी असेल तर तो समयोचित चाल करून डाव कुंठित करू शकतो, परंतु जर त्याने योग्य चाल केली नाही तर हल्लेखोर पांढरा राजा आपल्या प्याद्याचा वजीर करून डाव जिंकू शकतो. कसे ते पान क्र. २०३ व २०४ वर दिले आहे.

वर वर पाहता आ. २७१ अ आणि ब दिसावयाला सारख्या वाटतात. परंतु प्रत्यक्षात त्यांच्यामध्ये (राजाच्या स्थानातील फरकामुळे) खूपच फरक आहे. तसेच (प्रत्येक खेळाडूच्या) खेळीच्या प्रथम पाळीच्या हक्काचे महत्त्वही बरेच आहे.

आकृती २७१ अ मध्ये जर पांढऱ्याची प्रथम खेळी असेल तर तो प्रगती करू शकत नाही. उदा०

कुं (१) सी ७ +, रा – सी ८;
(२) रा – सी ६, ...,

आणि डाव कुंठित होऊन बरोबरीचा होतो. कारण काळ्या राजाला चाल उरत नाही. किंवा पांढऱ्या राजाला प्यादे सोडणे भाग पडते.)

किंवा

ठि (१) रा – सी ५, रा – सी ७;
(२) रा – बी ५, रा – सी ८;

(३) रा – बी ६, रा – बी ८; म्हणजे शेवटी, आकृती २७१ अ प्रमाणे (सुरुवातीचीच) स्थिती प्राप्त होते. ह्यावरून पांढऱ्याने कसलीही प्रगती केली नाही हे दिसून येते.

किंवा

त (१) रा – बी ५, रा – सी ७;
(२) रा – सी ५, रा – सी ८;
(३) रा – बी ६, रा – बी ८; पुन्हा आकृती २७१अ प्रमाणे सुरुवातीचीच स्थिती येते; (आणि प्रगती शून्य)

आता समजा, जर काळ्याची प्रथम खेळी असेल तर काय होते ते पाहू.

ज (१) ..., रा – सी ८;
(२) प्या – सी ७, रा – डी ७;
(३) रा – बी ७, ...;  अशा रीतीने पांढरा राजा सी ८ ह्या वजीरीकरणाच्या घराचा ताबा घेऊ शकतो आणि प्याद्याचा वजीर करून डाव जिंकू शकतो.

किंवा

य (१) ..., रा – ए ८;
(२) रा – सी ७, ...; परंतु पांढऱ्याने जर (२) प्यादे – सी ७ ? ? ..., ही खेळी चुकून केली तर डाव कुंठित होऊन बरोबरीचा होतो.

(२) ..., रा – ए ७;
(३) रा – डी ७, ...;  अशा रीतीने पांढरा राजा सी ८ ह्या वजीरीकरणाच्या घराचा ताबा घेऊन, प्याद्याचा वजीर करून डाव जिंकू शकतो.

आता २७१ ब मध्ये जर पांढऱ्याची खेळी प्रथम असेल तर, तो, डाव नक्की जिंकू शकतो. उदा०

(१) जी ७, रा – एच ७;

(२) रा – एफ ७, ...;  अशा रीतीने पांढरा जी ८ ह्या वजीरीकरणाच्या घरावर ताबा मिळवून प्याद्याचा वजीर करून डाव जिंकू शकतो.

परंतु जर काळ्याची प्रथम खेळी असेल तर मग तो (१) ... रा – एफ ८; ही खेळी

करून आ. २७१ 'अ' च्या स्थितीत येतो आणि मागे 'कुं' 'ठि' 'त' मध्ये सांगितल्याप्रमाणे डाव कुंठित करून बरोबरी करू शकतो.

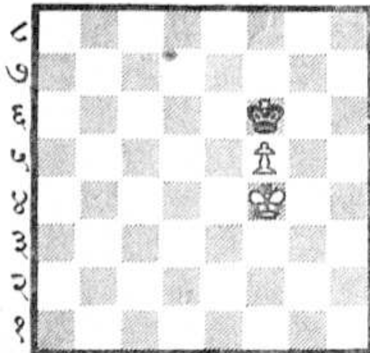
वर उल्लेखिलेल्या उदाहरणांवरून दृग्गोचित होणारे सूत्र पुढे दिले आहे.

सूत्र : पांढरे प्यादे त्याच्या राजाच्या मदतीने जर शह न देता सातव्या घरात पोहोचू शकले तरच पांढऱ्या प्याद्याचा वजीर करून, पांढरा डाव जिंकू शकतो. आणि जर हे शक्य झाले नाही तर मग डाव कुंठित होऊन बरोबरीचा होतो. प्याद्याचे वजीरीकरण करण्याच्या वेळी वरील सूत्र नेहमी लक्षात ठेवावयास हवे. कारण ह्याच सूत्रावर प्याद्याचे भवितव्य आणि डावाचा शेवट अवलंबून असतो.

तसेच पुढे जाणाऱ्या प्याद्याच्या पुढे जेव्हा बचावखोर राजा असतो, तेव्हा खेळी गणनेचे (म्हणजे मोजण्याचे) आणि वेळेचे महत्त्व अत्यंत दक्षतेने पाळावयास हवे. कारण दोन्हीपैकी कोणत्याही खेळाडूच्या खेळी गणनेतील क्षुल्लक चुकीचा शेवट, डाव बरोबरीने सोडविण्यात किंवा जिंकण्यात होऊ शकतो.

बचावखोर राजाचा, वजीरीकरणाच्या घरावरील ताबा संपूर्णपणे नाहीसा करण्यावरच डावाचे भवितव्य अवलंबून असते. आपण आकृती २७१ अ आणि ब मध्ये प्यादे सहाव्या घरात असतानाची परिस्थिती पाहिली.

आता आपण आ. २७२ प्रमाणे प्यादे पाचव्या घरात असताना काय होऊ शकते ते पाहू.



आकृती २७२
पांढऱ्याची खेळी आहे.

आकृती २७२ पाहा.

पांढऱ्याची खेळी असताना

(१) रा – ई ४, रा – एफ ७;

किंवा

{ (१) रा – जी ४, रा – ई ७; किंवा
(१) ..., रा – जी ७; }

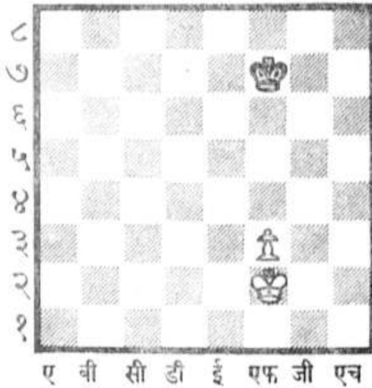
थोडक्यात प्याद्याच्या बढतीच्या मार्गातील काळ्या राजाचा नजीकचा अडसर मागे ढकलला आहे.

(२) रा – ई ५, रा – ई ७;
(३) – एफ ६+, रा – एफ ७;
(४) रा – एफ ५, रा – एफ ८;
(५) रा – ई ६, रा – ई ८;

अशा रीतीने आकृती २७१अ मध्ये दाखविलेली स्थिती येते आणि मग डाव कुंठित होऊन

बरोबरीचा होतो. उपरिनिर्दिष्ट उदाहरणावरून आपल्याला दिसून येते की, जेव्हा बचावणारा राजे प्याद्याच्या अगदी समोरील घरात किंवा त्याच्या पाठीमागच्या म्हणजे प्याद्याच्या समोरून दुसऱ्या घरात पोहोचू शकतात तेव्हा डाव कुंठित होऊन बरोबरीचा होतो.

आता आपण आकृती २७३ मध्ये दाखविल्याप्रमाणे दोन्ही राजे आणि प्यादे – (तिसऱ्या घरात) असताना काय होते ते पाहू.



आकृती २७३
काळ्याची खेळी आहे—बरोबरी होते.
पांढऱ्याची खेळी आहे—डाव जिंकतो.

आकृती २७३ पाहा.

काळ्याची प्रथम खेळी असताना बरोबरी होते.

(१) ..., रा – एफ ६;
(२) रा – ई ३, रा – ई ५;
(३) -एफ४+, रा – एफ ५;
(४) रा – एफ३; ...; म्हणजे

आकृती २७२ सदृश स्थिती प्राप्त होते आणि डाव कुंठित होतो. परंतु जर पांढऱ्याची प्रथम खेळी असेल तर तो 'राजाचा विरोध' (आकृती २४६ पाहा) ह्या तंत्राचा योग्य रीतीने उपयोग करून वजीरीकरणाच्या घराचा ताबा मिळवून डाव जिंकू शकतो. उदा०

(१) रा – इ ३, रा – एफ ६; किंवा १ ..., रा – ई ६; (२) रा – ई ४, रा – एफ ६ (३) रा – एफ ४; ...; (पुढे मूळ खेळी २ प्रमाणे स्थिती येते.)

(२) रा – एफ ४, रा – ई ६;

(३) रा – जी ५, रा – ई ७; किंवा (अ) (३) ..., रा – एफ७; (४) रा – एफ५, रा – ई७; (५) रा – जी६ म्हणजे परत मुख्य खेळीकडे वळतो किंवा (ब) ३ ..., रा – ई५, (४) एफ ४+, रा – ई ६; (५) रा – जी ६, रा – ई७; (६) एफ ५, रा – एफ ८; (७) रा – एफ ६, रा – ई८; (८) रा – जी७, ०→, पांढरा वजीरीकरणाच्या घराचा ताबा मिळवतो आणि प्याद्याचा वजीर करू शकतो).

(४) रा – जी ६, रा – ई ८; किंवा ४ ... रा – ई ६; (५) एफ ४, रा – ई ७; (नंतर वर दिलेल्या (३ ब) प्रमाणे)

(५) रा – एफ ६, रा – एफ ८; (राजाचा विरोध ह्या तंत्राचा फायदा पांढऱ्याला सातव्या खेळीत मिळतो.)

(६) एफ ४, रा – ई ८; (किंवा ६ ..., रा – जी ८; (७) रा – ई ७, वरील ४ प्रमाणे जिंकतो.)

(७) रा – जी ७, रा – ई ७;

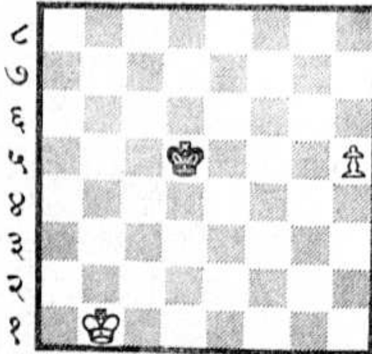
(८) एफ ५, रा – ई ८; आता पांढरा जिंकू शकतो.

(९) एफ ६, रा – डी ८;

(१०) एफ ७, रा—डी ७ / – ई ७

(११) एफ ८ / व + ...; अशा रीतीने वजीर करून पांढरा डाव जिंकू शकतो.

खेळी गणना : अंतिम पर्वामध्ये आ. २७४ मध्ये दाखविल्याप्रमाणे डावाची स्थिती बऱ्याच वेळा उद्‌भवते. डावाच्या अशा स्थितीत वजीरीकरणाच्या घरात प्यादे किती खेळ्यांमध्ये पोहोचू शकते यावर डावाचे भवितव्य अवलंबून असते. यासाठीच " खेळी गणना " म्हणजे चालींची आगाऊ मोजणी करणे ही एक आवश्यक बाब ठरते. उदा० आकृती २७४ पाहा :



आकृती : २७४
पांढऱ्याची खेळी आहे. जिंकतो.
काळ्याची खेळी आहे. बरोबरी होते.

(अ) प्यादे तीन खेळ्यांमध्ये एच ८ ह्या वजीरीकरणाच्या घरात पोहोचू शकते. उदा० **(१) एच ६, ...; (२) एच ७, ...; (३) एच ८, ...;**

(ब) काळ्या राजाला एच ८ ह्या घरात पोहोचावयाला ४ खेळ्या लागतात. उदा०

(१) ..., रा – ई ६;

(२) ..., रा – एफ ७;

(३) ..., रा – जी ७;

(४) ... रा – एच ८,

आता आपण पांढऱ्याची खेळी प्रथम असताना आणि काळ्याची खेळी प्रथम असताना काय होते ते पाहू.

पहिली खेळी पांढऱ्याची असताना

(१) एच ६, रा – ई ६;

(२) एच ७, रा – एफ ७;

पहिली खेळी काळ्याची असताना

(१) ..., रा – ई ६;

(२) एच ६, रा – एफ ७;

(३) एच ८/=व,…;
येथे जी ७ ह्या घरात गेल्यानंतरच काळ्या राजाला एच ८ ह्या वजीरीकरणाच्या घरावर ताबा ठेवता येतो, परंतु येथे वजीरीकरणाच्या घरापासून दोन घरे लांब असतानाच पांढरे प्यादे एच ८ ह्या घरात सुरक्षितपणे जाते आणि त्याचा वजीर निर्धोकपणे होतो.

(३) **एच ७, रा – जी ७; 'एच ८' हे** वजीरीकरणाचे घर काळ्या राजाच्या ताब्यात येते, तेव्हा पांढऱ्याने
(४) एच ८/=व…, ही खेळी करून वजीर करून सुद्धा काळा राजा त्याला मारू शकतो **(४)…, रा×एच ८;** कारण एच ८ ह्या घरात, काळ्या राजापेक्षा कमी खेळ्यात, प्यादे, पोहोचत नसल्याने ते मरते.

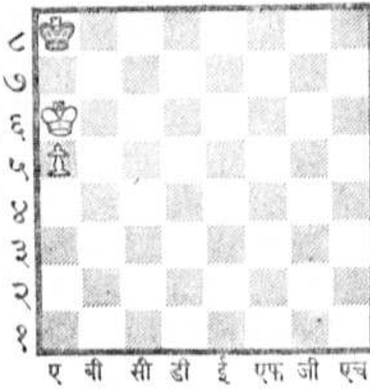
अशा प्रकारच्या समस्येतून उद्भवणारे सूत्र पुढे दिले आहे ते नेहेमी ध्यानात ठेवावे.

खेळी गणना "पद्धतीचे सूत्र":

सूत्र (क्र. १) : **अंतिम पर्वामध्ये राजा आणि प्यादे विरुद्ध एकुलता एक बचावखोर राजा अशी स्थिती असताना, वजीरीकरणाच्या घरात आधी पोहोचण्याची तीव्र चढाओढ बढत प्यादे आणि बचावखोर राजा ह्यांच्यामध्ये लागते. अशा वेळी पहिली खेळी बढत प्याद्याची असेल आणि वजीरीकरणाच्या घराकडे जाण्याच्या चढाओढीत, बचावखोर राजा त्या (वजीरी-करणाच्या) घरापासून कमी तकमी दोन घरे लांब असताना जर ते प्यादे सुखरूपपणे पोहोचले तर त्याचा वजीर बनतो (सूचना येथे प्यादे त्याच्या राजाच्या मदतीविना स्वतंत्रपणे पुढे जाते.)**

(१) हत्तीच्या पट्टीतील प्याद्याचा अपवाद :

ए किंवा एच ह्या हत्तीच्या पट्टीत प्यादे असताना, बचावखोर राजा, वजीरीकरणाच्या घरात जर वेळीच जाऊ शकला तर त्या प्याद्याचा वजीर होऊ शकत नाही. उदा० आकृती २७५ आणि आकृती २७६ पाहा.



आकृती २७५

काळ्याची खेळी आहे.

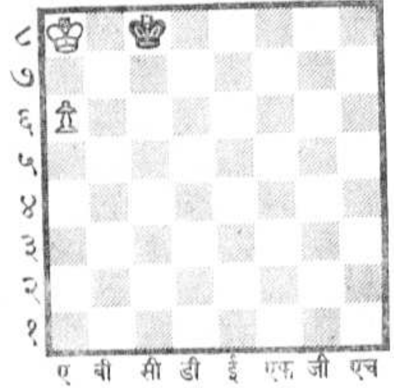
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(१)..., रा - बी ८;
(२) रा - बी ६, रा - ए ८;
(३) ए ६, रा - बी ८;
(४) - ए ७ +, रा - ए ८;
(५) रा - ए ६, ...; डाव कुंठित होऊन बरोबरीचा होतो.

किंवा

(५) रा - ए५, (किंवा रा - बी ५ किंवा रा - सी ६,) रा × ए ७; आणि मग डाव बरोबरीचा होतो.

आकृती २७५ मध्ये प्रथम पांढऱ्याची खेळी असली तरी सुद्धा वरीलप्रमाणेच डाव कुंठित होऊन बरोबरीचा होतो.



आकृती २७६

आकृती २७६ मध्ये पांढरा राजा ए ८ ह्या वजीरीकरणाच्या घरात असला तरीसुद्धा डाव कुंठित होतो; कारण पांढऱ्या प्याद्याच्या वजीरीकरणासाठी 'पांढऱ्या राजाला ए पट्टीच्या बाहेर प्रथम जाणे भाग पडते. परंतु पांढऱ्या राजाला ए पट्टी बाहेर, काळा राजा येऊ देत नाही. उदा०

(१) रा - ए ७, रा - सी ७,
(२) रा - ए ८, रा - सी ८ आणि परत
(३) रा - ए ७, रा - सी ७ ! परत त्याच त्या खेळ्या होतात आणि डाव कुंठित होऊन बरोबरीचा होतो.

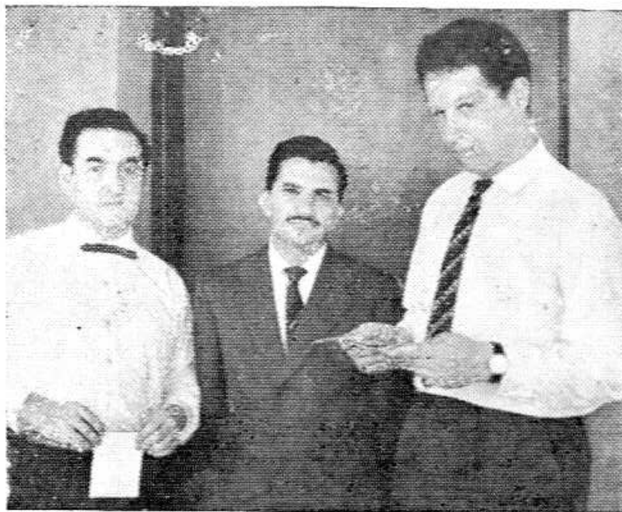
(२) राजा आणि दोन प्यादी विरुद्ध राजा :

आकृती २७७ पाहा. अशा स्थितीत पांढरा राजा जिंकू शकतो. कारण एकाच वेळी काळ्या राजाला त्याचे लक्ष दोन्ही प्याद्यांच्याकडे यशस्वी रीतीने विभागता येणार नाही. येथे एका

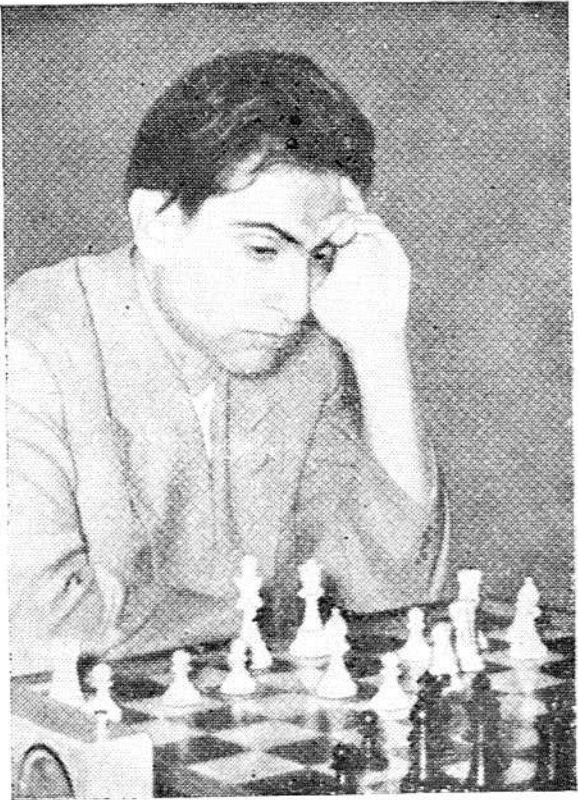
काही आंतरराष्ट्रीय कीर्तीचे बुद्धिबळ महापंडित



(चित्र क्र. २३)
बुद्धिबळ महापंडित
मि. अलेखिन



(चित्र क्र. २४)
बुद्धिबळ महापंडित
डावीकडे **टायमेनॉव्ह** आणि उजवीकडे **युरी अव्हरबाख**
मध्ये **डॉ. ए. वी. सरव्हेयर**
यांनी भारताला १९६४ मध्ये भेट दिली त्यावेळी



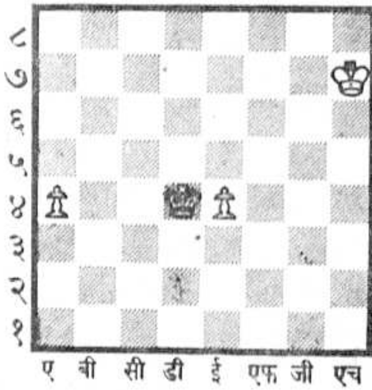
(चित्र क्र. २५)
बुद्धिबळ महापंडित **मि. मायकेल ताल**
माजी विश्वविजेता १९६०–६१



(चित्र क्र. २६)
बुद्धिबळ महापंडित **ॲन्टोली कार्पोव्ह**
विद्यमान विश्वविजेता १९७५

प्याद्याला मारावे तर दुसरे प्यादे पुढे जाते आणि त्याचे वजीर बढतीचे ध्येय गाठून जिंकू शकते. उदा०

(अ) (१) ए-५, रा×ई ४; ई ४ चे प्यादे मारल्याने काळा राजा एक घर लांब जातो आणि दुसऱ्या पांढऱ्या प्याद्याला वजीरीकरणाच्या 'ए ८' ह्या घरात जाण्यासाठी केवळ ३ चाली लागतात. परंतु काळ्या राजाला ए ८ ह्या घरात जाण्यासाठी ४ खेळ्या लागतात. येथे – खेळी गणनेच्या सूत्रानुसार प्याद्याचा वजीर बिनधोक होतो.



आकृती २७७
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(ब) आता काळ्या राजाने निराळा बचावात्मक पवित्रा घेतल्यास काय होते ते पाहू.

(१) ए ५, रा – सी ५;

(२) ई ५! रा – बी ५;

(३) ई ६, रा × ए५; ह्यापुढे खेळी गणनेच्या सूत्रानुसार उरलेल्या प्याद्याचा बिनधोकपणे वजीर होतो. येथे पुढे दिलेला धोक्याचा इषारा जाणून घेणे आवश्यक आहे.

उदा० (१) ए ५, रा – सी ५;

(२) ए ६, रा – बी ६; आणि आता पांढऱ्याने जर पुढची खेळी चुकीची केली उदा० (३) – ए ७, ...; तर मग काळा राजा 'ए ७' चे प्यादे मारतो. उदा० (३) ..., रा × ए७, मग दुसरे ई ४ मधील पांढरे प्यादे त्याच्या वजीरीकरणाच्या आधी यशस्वी रीतीने मारू शकतो. कारण खेळी गणनेच्या सूत्रानुसार वजीरीकरणासाठी ई ४ मधील प्याद्याला ४ खेळ्या लागतात आणि काळा राजाही त्या प्याद्याला चार खेळ्यांत गाठून मारू शकतो. यासाठी पांढऱ्याने दुसरी चाल करताना काळ्या राजाचे श्रम (द्विधा) विभागणारी हुकुमी चाल करणे आवश्यक ठरते. उदा० पांढऱ्याने (२) ई ५! ...; हीच चाल करणे श्रेयस्कर ठरते.

आता आकृती २७८ मधील स्थितीत राजा कसा जिंकू शकतो ते पाहू.

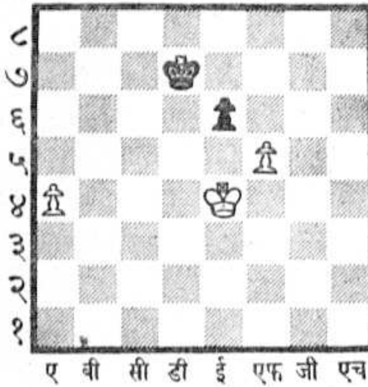
आकृती २७८ पाहा.

(अ) (१) – ए ५, ई ६×एफ ५ +

(२) रा×एफ ५, रा – सी ७;

(३) ए ६, रा – बी ६;

आता काळाराजा दुसरे प्यादे मारून डाव बरोबरीचा करू शकतो.



आकृती २७८
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(४) ए ७, रा×ए ७;

ह्याच पद्धतीने पुढे (ब) आणि (क) मध्ये दाखविलेल्या खेळ्या करून काळा राजा डाव बरोबरीचा करू शकतो.

(ब) (१) रा–ई ५, ई ६×एफ ५;
(२) ए ५, रा–सी ७;
(३) ए ६, रा–बी ६;
पुढे (अ) प्रमाणे

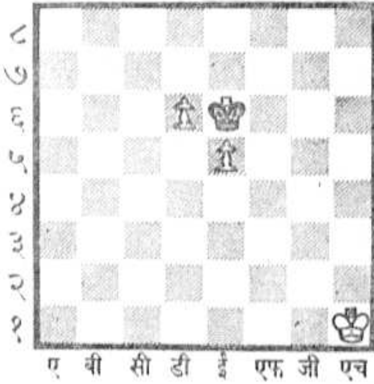
(क) (१) एफ५×ई ६+, रा×ई६;
(२) ए ५, ...; पुढे ब प्रमाणे
किंवा (२) रा–डी ४, रा–डी ६;

काळ्याकडे विरोध आहे आणि मग शेवटी तो बरोबरी करू शकतो कारण काळा राजा ए ८ ह्या वजीरीकरणाच्या घरात आधी पोहोचून आकृती २७५ प्रमाणे बरोबरी साधू शकतो. तेव्हा अशा स्थितीत (आकृती २७७ मध्ये दाखविल्याप्रमाणे) (१) एफ५–एफ६! ...; हीच खेळी करून पांढऱ्याला, काळ्या राजाचे लक्ष यशस्वी रीतीने द्विधा विभागता येते, मग पांढरा दोहोंपैकी एका प्याद्याचा सुरक्षित रीतीने वजीर करू शकतो; आणि डाव जिंकू शकतो. कारण काळ्या राजाने जर एफ पट्टीतील पांढरे प्यादे मारले तर ए पट्टीतील पांढरे प्यादे सुटते आणि त्याचा वजीर होतो. ह्याच्या उलट काळ्या राजाने ए पट्टीतील पांढऱ्या प्याद्याकडे धाव घेतली तर तिकडे एफ पट्टीतील प्यादे पुढे धावते आणि त्याचा वजीर होतो. ह्या समस्येतून निर्माण होणारे पुढे दिलेले उद्बोधक सूत्र ध्यानात ठेवावे.

सूत्र : (क्र. २) एकमेकांपासून दूर असणाऱ्या प्याद्या, बचावखोर राजाचे प्रयत्न यशस्वी रीतीने विभागू शकतात आणि शेवटी विजयश्री खेचून आणू शकतात.

(३) एकमेकांच्या जोरात असणाऱ्या प्याद्या :

आकृती २७९ मध्ये दोन पांढऱ्या प्याद्या, जणू काळ्या राजाच्या दयेवरती अवलंबून असल्यासारख्या दिसतात. अशा वेळी पांढरा राजा, जवळ येण्याची वाट पाहात, त्या (प्याद्या) आहेत त्या स्थानातच थबकून राहिल्या तर त्यांच्यापैकी एका प्याद्याचा वजीर

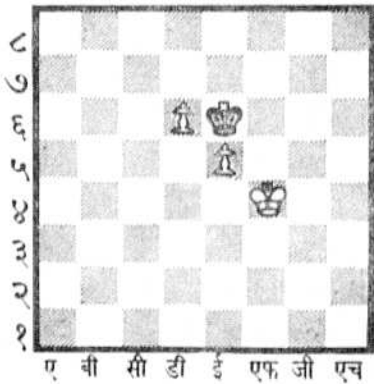


आकृती २७९
काळ्याची खेळी आहे

नक्की होऊ शकतो. कारण काळ्याने जर (१) ..., रा × ई ५! ही खेळी केली तर मग दुसरे पांढरे प्यादे वजीरीकरणासाठी पुढे धाव घेते.

(२) – डी ७, रा – ई ६;

(३) डी ८/ = व, ...; तेव्हा वजीरीकरण टाळण्यासाठी, काळा राजा जर, डी ७ आणि ई ६ ह्या घरांमध्ये गस्त घालीत राहिला तर मग पांढऱ्या राजाला त्या प्याद्यांच्या जवळ जाण्यास सहज सवड मिळते; आणि मग पांढरा राजा एका प्याद्याला योग्य ते संरक्षण देऊन त्याचा वजीर बनवू शकतो आणि शेवटी डाव जिंकू शकतो. उदा० आकृती २८० मध्ये पांढरा राजा आपल्या एका (ई ५ मधील) प्याद्याजवळ येऊन ठेपला आहे. आणि मग पुढे दिल्या-प्रमाणे खेळ्या करून तो डाव जिंकू शकतो.



आकृती २८०
पांढऱ्याची खेळी आहे

आकृती २८० पाहा.

(१) रा – जी ५, रा – डी ७;

(२) रा – एफ ६, ... आता काळा राजा काहीच करू शकत नाही, कारण ह्याच्यापुढे त्याला स्वतःचा बचाव करणे अशक्य असते. उदा.

(२) ..., रा – ई ८;
(३) ई ६, रा – डी ८;
(४) रा – एफ ७, रा – सी ८;
(५) ई ७, रा – डी ७;
(६) ई ८/ = व +...;

ह्या समस्येतून उद्‌भवणारे पुढील सूत्र ध्यानात ठेवावे.

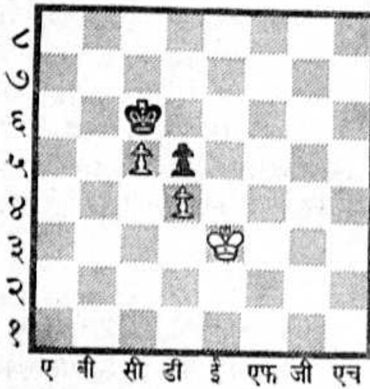
सूत्र (क्र. ३) : **"डावाच्या अंतिम पर्वात जेव्हा दोन प्यादी एकमेकांच्या जोरात शेजारच्या पट्टींत असतात, तेव्हा विरोधी राजा मागून जोर देणाऱ्या प्याद्याला, बिनधोकपणे मारू शकणार नाही."**

(४) राजा आणि दोन प्याद्यांविरुद्ध राजा आणि प्यादे :

(अ) दोहोंपैकी एक बढत प्यादे असताना.

आकृती क्र. २८१ पाहा. बढत प्याद्याविषयीचे महत्त्व आणखी एकदा पुढे दिले आहे.

बढत प्याद्याच्या वजीरीकरणाच्या घराकडे जाणाऱ्या मार्गातील घरावर त्याच्या लगतच्या दोन्ही पट्ट्यांमधून विरोधी प्याद्यांचा मारा होऊ शकणार नाही, तसेच त्याची आगेकूच अडवून धरू शकणारे विरोधी प्यादे, त्याच्या पट्टीत नसल्याने, ते (बढत प्यादे) निर्धोकपणे स्वतःचा मार्ग आक्रमीत वजीरीकरणाच्या घराकडे जाऊ शकते.



आकृती २८१
पांढऱ्याची खेळी आहे

मागे दिलेल्या आकृती २८० पेक्षा आकृती २८१ मध्ये एक काळे प्यादे जास्त आहे. हे काळे प्यादे जोर देणाऱ्या पांढऱ्या प्याद्याची वाट अडवून बसले आहे. आकृती २८० मधील उदाहरणावरून आपल्याला कळून चुकले आहे की पांढऱ्याची डाव जिंकण्याची सुप्त शक्ती डी ४ ह्या प्याद्यांमध्ये सामावलेली आहे. ह्याच्या उलट काळ्या राजाला डी ५ मधील त्याचे प्यादे सी ६ आणि ई ६ ह्या घरांमध्ये गस्त घालीत मोठ्या मुष्किलीने सांभाळावे लागते. तेव्हा सी ६ आणि ई ६ ह्या बचावाच्या घरांत गस्त घालण्यापासून काळ्या राजाला परावृत्त करणे, हे पांढऱ्या राजाचे आद्य कर्तव्य ठरते; तेव्हा समयोचित खेळ्या करून तो हे काम यशस्वी रीतीने पार पाडू शकतो.

(क) आता जर पांढऱ्याची खेळी असेल तर काळ्या राजाला ई ६ हे घर वापरण्यास अवकाश मिळू शकणार नाही आणि मग तो सरळ चाल करून जाऊ शकतो.

(१) रा – एफ ४, रा – डी ७;

(२) रा – ई ५, ...; काळ्या प्याद्यावर हल्ला करण्याच्या ईर्षेने पांढऱ्या राजाने पवित्रा टाकला आहे.

(२) ..., रा – सी ६;

(३) रा – ई ६, ...; पांढरा राजा येथूनही काळ्या प्याद्यावर हल्ला चढवू शकतो, अशा वेळी काळ्या प्याद्याला जेथून जोर देता येणे शक्य आहे ते सी ६ चे स्थान काळ्या

राजाला सोडणे भाग पडते. अशा रीतीने सी ६ आणि ई ६ ह्या दोन्ही स्थानांपासून काळ्या राजाला दूर ठेवण्यात पांढऱ्याने यश मिळविले आहे.

(३) ..., रा – सी ७; (किंवा (३) ... रा – बी ७)

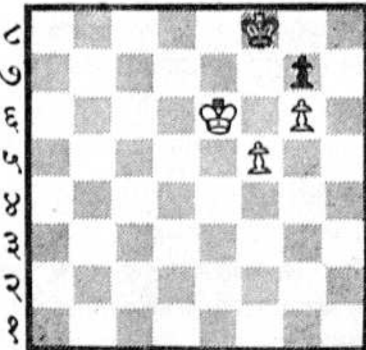
(४) रा × डी ५, ...; आता पांढरा राजा आपल्या एका प्याद्याचा वजीर बिनधोकपणे (आकृती २८० मध्ये सांगितल्याप्रमाणे) करू शकतो.

(ख) आता जर काळ्याची खेळी असेल तर मग ई ६ ह्या घरात जाण्यापासून काळ्या राजाला परावृत्त करण्यासाठी पांढऱ्या राजाला थोडा लांबचा प्रवास करावा लागतो. उदा०

(१) ..., रा – डी ७; (४) रा – एफ ५, रा – डी ७;
(२) रा – एफ ४, रा – ई ६; (५) रा – ई ५, रा – सी ६;
(३) रा – जी ५! रा – ई ७; (६) रा – ई ६, ...; आता पांढरा राजा पान क्रमांक २१२ वर (क) मध्ये दिल्याप्रमाणे प्याद्याचा वजीर करून डाव जिंकू शकतो.

(च) दोहोंपैकी; एकसुद्धा बढत प्यादे नसताना.

आकृती २८२ मध्ये एफ ५ मधले ज्यादा पांढरे प्यादे बढत प्यादे होऊ शकत नाही. कारण त्याला पुढे जाताना जी ७ मधल्या काळ्या प्याद्याच्या माऱ्यातील घरातून जावे लागते. अशा परिस्थितीत, डाव बरोबरीचा होऊ नये म्हणून पांढऱ्याने अत्यंत जपून खेळावयास हवे आहे. अशा स्थितीमधून पुढच्या खेळ्या तीन निरनिराळ्या प्रकारांनी खेळता येतात. उदा०



आकृती २८२
पांढऱ्याची खेळी आहे.

आकृती २८२ पाहा

(कु) (१) एफ ६, जी ७;

(२) एफ६ × जी७+, रा × जी७;

(३) रा – एफ ५, ...; आता उरलेल्या पांढऱ्या प्याद्याच्या पुढे काळा राजा आहे आणि पांढरा राजा त्या प्याद्याला मागून जोर करू शकतो. येथे काळ्याच्याकडे विरोध आहे आणि आकृती २७२ मध्ये दाखविल्याप्रमाणे शेवटी डाव बरोबरीचा होतो.

(३) ..., रा – जी ८;

(४) रा – एफ ६ रा – एफ ८;

(५) जी ७ + रा – जी ८; आणि पांढऱ्याच्या पुढल्या खेळीमुळे बरोबरी होते; (६) रा – जी ६, ...;

काळ्या राजाला चाल नसल्याने, डाव बरोबर होतो. किंवा (६) रा – जी ६ सोडून इतरत्र हलला की पांढऱ्या प्याद्याचा जोर जातो मग काळा (६) ..., रा × जी ७; ही खेळी करून प्यादे मारू शकतो आणि डाव बरोबरीचा होतो. किंवा

(ठि) (१) एफ ६, रा – जी ८;
(२) रा – ई ७, जी ७ × एफ ६;
(३) रा × एफ ६, रा – एफ ८; म्हणजे पुन्हा (कुं) मधल्या चवथ्या खेळीची स्थिती प्राप्त होते आणि डाव बरोबरीचा होतो. किंवा

(त) (१) – एफ ६, रा – जी ८;
(२) – एफ ७ +, रा – एफ ८;
(३) रा – डी ६, किंवा डी ७ काळ्या राजाला सुरक्षितपणे हलता येण्याजोगे घर न राहिल्यामुळे डाव बरोबरीचा होतो.

किंवा (३) रा – ई ५, रा – ई ७;
(४) रा – एफ ५, रा – एफ ८; काळा राजा ई७ आणि एफ ८ मध्ये फेऱ्या मारीत राहतो; आणि जर पांढरे प्यादे एफ ८ मध्ये गेले तर मारून काढतो. आणि मग डाव बरोबरीचा होतो.

उपरिनिर्दिष्ट 'कुं' 'ठि' 'त' मध्ये काळ्याने समयोचित चाली केल्यामुळे तो डाव बरोबरीचा करू शकला. म्हणून त्याने पुढे दिलेल्या धोकादायक चाली टाळणे अत्यावश्यक आहे. उदा०

(१) – एफ ६, ...; ह्या पांढऱ्याच्या चालीला काळ्याने (१) ..., जी ७ × एफ ६; ही चाल करून केव्हाही उत्तर देऊ नये कारण मग पुढे दिल्याप्रमाणे चाली होतात आणि अंती पांढरा जिंकू शकतो. उदा०

(२) रा × एफ ६, ...; पांढरा राजा एफ ६ मध्ये आल्याने त्याच्याकडे विरोध
(२) ..., रा – जी ८; आहे.

(३) जी ७, रा – एच ७;

(४) रा – एफ ७, ...; पांढऱ्या राजाने जी ८ ह्या वजीरीकरणाच्या घरावर ताबा मिळविल्याने त्याला प्याद्याचा वजीर निर्धोकपणे करता येतो.

(४) ..., रा – एच ६; आणि शेवटी डाव जिंकता येतो.

(५) – जी ८ / = व, ...;

ह्यावरून कळून येईल की काळ्याने (१) ..., जी ७ × एफ ६; ही खेळी करू नये.

अशा परिस्थितीमध्ये पांढऱ्याला जर हमखास विजय मिळवावयाचा असेल तर पांढऱ्याने पुढे दिल्याप्रमाणे तीन टप्प्यांत आपला अंतिम हेतू साध्य करावयास हवा.

(१) 'जी ८' ह्या वजीरीकरणाच्या घरावर ताबा मिळविण्यासाठी पांढऱ्या राजाला 'एफ ७' ह्या घरात जाणे आवश्यक ठरते. तेव्हा एफ ७ ह्या घरात बिनधोकपणे जाता यावे यासाठी योग्य अशा घरात पांढऱ्या राजाला आधी आणले पाहिजे.

(२) एफ ५ चे प्यादे पुढे एफ ६ मध्ये सारून जी पट्टीतील काळ्या प्याद्याचा अडसर आधी बाजूला केला पाहिजे.

(३) एफ ७ ह्या घरात पांढऱ्या राजाला नेणे; त्यानंतर पांढरे प्यादे जी ८ ह्या वजीरीकरणाच्या घरात सुलभपणे नेता येते आणि मग वजीर करून, डाव जिंकता येतो. (आकृती २८२ पाहा)

(१) रा – डी ७, रा – जी ८;

(२) रा – ई ७, रा – एच ८;

पांढऱ्या राजाने पहिला टप्पा गाठला आहे. परंतु घाईगडबडीत पांढऱ्याने जर आताच (३) रा – एफ ७ ... ही चाल केली तर डाव बरोबरीचा होतो. कारण मग काळ्या राजाला चाल उरत नाही.

तेव्हा पुढील सूत्र ध्यानात ठेवावे

जो घाईत चाल करतो ।

तो खाईत जयश्री लोटतो ॥

यासाठी तिसरी खेळी पांढऱ्याने डोके शांत ठेवून करावयास हवी.

(३) एफ ६, जी ७ × एफ ६; दुसरा टप्पा गाठला आहे. येथे काळ्याने

(३) ..., रा – जी ८; ही खेळी केली तर मग पांढरा

(४) एफ ७ +, रा – एच ८ आणि मग

(५) एफ ८/व ╪ मात करतो.

(४) रा – एफ ७, ..., अशा रीतीने तिसरा टप्पा गाठून अंती विजय प्राप्त करून घेता येतो. येथे पांढऱ्याने जरी

(४) रा × एफ ६ ..., ही खेळी केली तरीसुद्धा डाव संपविता येतो. उदा०

(४) ..., रा – जी ८;

(५) जी ७, रा – एच ७;

(६) रा – एफ ७, रा – एच ६;

(७) जी ८/व ..., पांढरा मग डाव जिंकू शकतो.

(४) ..., एफ ५;

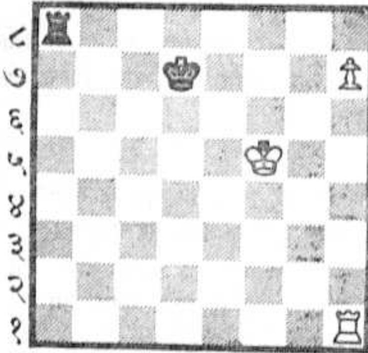
(५) जी ७ +, रा – एच ७;

(६) जी८/ = व +, रा – एच ६;

(७) व – जी ६ ╪

हत्ती आणि प्यादे विरुद्ध हत्ती

(अ) प्याद्याला मागून जोर देणारा हत्ती असताना :



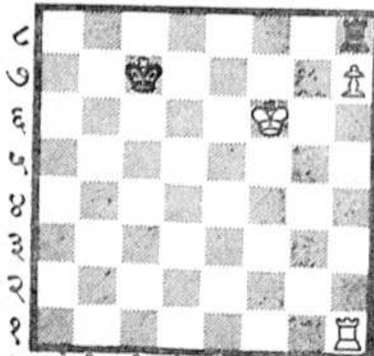
आकृती २८३
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(आकृती२८३ मध्ये प्याद्याला मागून जोर देणारा हत्ती असतानाची स्थिती दाखविली आहे. अशा स्थितीत जर प्यादे पुढे गेले तर पुढे दिल्याप्रमाणे खेळ्या होतील

(१) एच ८/ = व, ह × एच ८;
(२) ह × एच ८, ...;
आणि मग पांढरा राजा त्याच्या हत्तीच्या साहाय्याने (आकृती २४७ ते आकृती २५० मध्ये दाखविल्याप्रमाणे) सहज मात करू शकतो.

आता आकृती २८४ मधील स्थिती पाहा :–

आ. २८४ मधील स्थिती निराळी आहे, कारण येथे वजीरीकरणाच्या घरातच काळा हत्ती ठाण मांडून बसला आहे. तेव्हा हा अडसर बाजूला सारण्यासाठी पांढरा राजा त्या हत्तीवर हल्ला चढविण्याचा पवित्रा घेतो. (१) रा – जी७, ह – एच८ आणि काळ्या हत्तीला एच ८ मधून हुसकावून लावतो. आणि मग तो दोन जोरांत बिनधोकपणे वजीर करू शकतो. (२) - एच ८/=व, ...; आणि शेवटी डाव जिंकतो.



आकृती २८४
पांढऱ्याची खेळी आहे

(ब) जोर देणारा हत्ती प्याद्याच्या पुढे असताना

आकृती २८५ मध्ये जोर देणारा हत्ती प्याद्याच्या पुढे असणारी स्थिती दाखवली आहे. अशा परिस्थितीत पांढरा हत्ती त्या

एच ८) वरातून हलवेल की मग काळा हत्ती त्या बिनजोर प्याद्याला मारू शकतो. तेव्हा पांढरा एक चतुर डावपेच योजतो. उदा०



आकृती २८५
पांढऱ्याची खेळी आहे

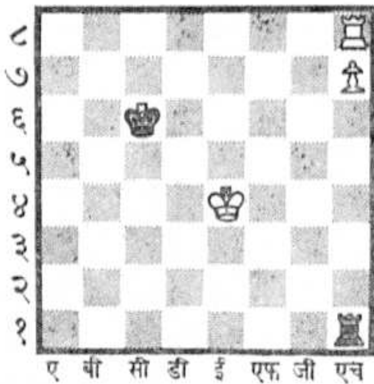
(१) ह – ए ८! ह × एच ७,
(२) ह – ए ७ +, रा – बी ६;
(३) ह × एच ७, ...;

अशा रीतीने हत्तीला मारून मग पांढरा डाव सहज जिंकू शकतो.

येथे एक गोष्ट लक्षात ठेवावयास हवी की काळा राजा सी ७ ऐवजी बी ७ मध्ये असता तर मग तो ए ८ च्या लगतच्या घरात असला असता. अशा स्थितीत वरील डावपेच वापरता येत नाही. तेव्हा (आकृती २८५ मध्ये) वरील डावपेच यशस्वी होण्यासाठी पुढे दिलेल्या गोष्टी कारणीभूत आहेत. (१) काळा राजा ए ८ ह्या घरालगत नव्हता.

(२) तो पांढऱ्या प्याद्याच्या रांकेत परंतु त्याच्यापासून लांब होता.

आता आ. २८६ पाहा. ह्यामध्ये आ. २८५ प्रमाणे काळा राजा आणि पांढरे प्यादे एका रांकेत नसल्यामुळे (१) ह – ए ८ ही खेळी करून चालणार नाही. कारण काळा हत्ती बिनधोकपणे पांढरे प्यादे मारू शकतो. कारण पांढरे प्यादे आणि काळा राजा एका रांकेत नसल्याने काळ्या राजाला **पां.** हत्तीने शह दिल्यानंतर तो त्या रांकेबाहेर हलला की मागे असणाऱ्या काळ्या हत्तीला मारता येत नाही. कारण पांढरे प्यादे सातव्या रांकेत असल्याने काळा हत्ती त्या प्याद्याला मारून सातव्या रांकेत येतो. परंतु काळा राजा सहाव्या रांकेत असल्याने आ. २८५ मधील डावपेच येथे वापरून चालणार नाही. त्यासाठी येथे दुसरी समयोचित हिकमत लढवावी लागते.



आकृती २८६
पांढऱ्याची खेळी आहे

(१) ह – सी ८ + !, ...; **पां.** हत्तीने शह दिल्याने तीन गोष्टी साधल्या आहेत (१) एच ८ ह्या वजीरीकरणाच्या

बरातून हत्ती यशस्वी रीतीने अशा ठिकाणी हलविला आहे की तो (२) काळ्या राजाला शह देतो. त्यामुळे शहाचे निवारण करणे हे काळ्या राजाचे आद्य कर्तव्य ठरते. तेव्हा प्रथम काळा राजा हलविणे प्राप्त ठरते. (३) त्यामुळे काळ्या हत्तीला आताच पांढऱ्या प्याद्याला मारता येत नाही.

(२) ... रा – डी ७;

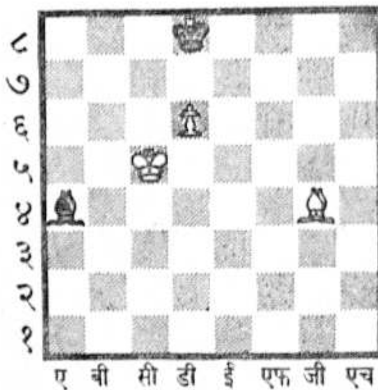
(३) एच ८/ = व, ह × एच ८;

(४) ह × एच ८, ...; अशा रीतीने हत्तीने हत्ती मारून शेवटी पांढरा राजा त्याच्या हत्तीच्या सहाय्याने मात करू शकतो.

उंट आणि प्यादे विरुद्ध उंट

(अ) बचावखोर राजा प्याद्याच्यापुढे असताना

आकृती २८७ मध्ये बचावखोर राजा प्याद्याच्या पुढे असतानाची एक आदर्श स्थिती दाखविली आहे, ती पाहावी. ह्यामध्ये उंट ज्या रंगाच्या कर्ण-घरातून धावतो त्याच्या विरुद्ध रंगाच्या घरात बचावखोर राजा आहे आणि तो सुद्धा प्याद्याच्या पट्टीतील घरात पुढे बसला आहे. पांढरा उंट पांढऱ्या रंगाच्या कर्ण घरांतून जात असल्याने तो काळ्या रंगाच्या घरात बसलेल्या काळ्या राजाला शह देऊ शकणार नाही. आता काळ्याला फक्त एक गोष्ट साधावयाची आहे ती म्हणजे, काळ्या राजाला आता आहे त्या स्थानातून न हलविता, फक्त काळा उंट सुरक्षित ठिकाणी हलवत राहावयाचे उदा०

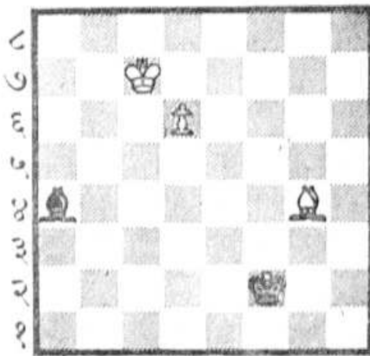


आकृती २८७
पांढऱ्याची खेळी आहे

(१) उं – एफ ५, उं – बी ३;

(२) रा – बी ६, उं – सी ४ (किंवा उं – डी ५) अशा रीतीने खेळत राहण्याने डाव बरोबरीचा होतो.

(ब) बचावखोर राजा प्याद्याच्या पुढील घरात जाऊ शकला नाही तर काय होते ते पाहू :



आकृती २८८
पांढऱ्याची खेळी आहे

आकृती २८८ मधील स्थितीमध्ये काळ्या राजाला प्याद्याच्या पुढील डी ८ह्या घरात जाता येणार नाही, हे उघड आहे. परंतु पांढऱ्याने आताच जर प्यादे पुढे सरकविले तर मग त्याला डाव जिंकता येणार नाही. कारण काळा उंट ते प्यादे मारतो आणि पांढऱ्या उंटाने काळा उंट मारला तरीसुद्धा पांढऱ्याला एकुलत्या एका उंटानिशी मात करून डाव जिंकता येणार नाही; आणि डाव बरोबरीचा होतो. उदा. (१) – डी ७, उं × डी ७ (२) उं × डी७, ... आणि मग बरोबरी होते. पांढऱ्याला जर डाव जिंकावयाचा असेल, तर मग 'डी ७' ह्या घरावर काळ्या उंटाचा मारा होणार नाही ह्याची काळजी आधी घ्यावयास हवी. हा हेतू साध्य करण्यासाठी पुढील खेळ्या कराव्या लागतात. (१) उं – डी ७, ..., काळ्या उंटाला ए ४ – ई ८ ह्या कर्णपट्टीतून सक्तीने त्यांच हलविणे भाग पाडले आहे. आणि आताच काळ्याने जर (१) ... उं × डी ७ ही खेळी केली तर पांढरा (२) रा × डी ७, ... ही खेळी करून प्याद्याचा वजीर करून डाव जिंकू शकतो. तेव्हा काळा उंट हलविणे भाग पडते.

(१) ..., उं – डी १; आता पांढऱ्या उंटाने प्याद्याचा मार्ग अडविला आहे. आणि काळा उंट अशा ठिकाणी हलविला आहे की तो तेथून (अ) डी १ – एच ५ किंवा (ब) डी १ – ए ४ ह्यापैकी कोणत्याही कर्णावर जाऊन डी ७ ह्या घरावर मारा करू शकेल.

(२) उं - सी ६, ...; काळ्या उंटाला जी ४ मध्ये जाऊन डी ७ ह्या घरावर मारा करण्यास भाग पाडले आहे.

(२) ...; उं – जी ४;

(३) उं – बी ७; ... काळ्या उंटाला एच ३ – सी ८ ह्या कर्णावर गस्त घालीत राहणे भाग पाडले आहे. कारण त्याला पांढरे प्यादे पुढे जाताच मारण्याची संधी साधावयाची आहे.

(३) ..., उं – एच ३,

(४) उं – सी ८! ..., आता पांढऱ्या उंटाला, प्याद्यापुढील डी ७ ह्या घरापेक्षाही प्याद्याच्या बढतीला अडथळा न आणणारे आणि उपयुक्त असे घर मिळाले आहे. तसेच ह्या घरातून, काळ्या उंटाला एच ३ – सी ८ ह्या कर्णातून दूर हाकलता येते. आणि तो तसा दूर

गेला म्हणजे पांढरे प्यादे सुरक्षितपणे पुढे सारून त्याला निर्धोकपणे वजीर करता येतो आणि डाव जिंकता येतो.

घोडा आणि प्यादे विरुद्ध घोडा

आकृती २८८ मधील परिस्थितीत, संधी साधून प्याद्यासाठी उंट देऊन डाव बरोबरीचा करता येतो. नुसता राजा आणि घोडा विरुद्ध राजा आणि घोडा असताना मात करता येत नाही. परंतु आकृती २८९ मध्ये एक पांढरे प्यादे जास्त आहे आणि आहे ह्या स्थितीतून ते समजा पुढे चालविले तर काळा घोडा त्या प्याद्याला मारून डाव बरोबरीचा करतो: उदा० (१) डी ८/ = व, घो × डी ८, आणि मग डाव बरोबरीचा होतो. तेव्हा पांढऱ्या प्याद्याचा वजीर निर्धोकपणे जर करावयाचा असेल तर पांढऱ्याने वजीरीकरणाच्या डी ८ ह्या घरावर होणारा काळ्या घोड्याचा मारा नाहीसा करणे आवश्यक ठरते. येथे डी ८ ह्या घरावर काळा ई ६ आणि एफ ७ ह्या घरातून ताबा ठेवू शकतो. तेव्हा ह्या घरांत काळ्या घोड्याला जाण्यापासून मना करणे आणि त्याच वेळी पांढऱ्या प्याद्याचे संरक्षण करणे अशा दोन गोष्टी यशस्वी रीतीने सांभाळल्या म्हणजे पांढऱ्या प्याद्याला वजीर करून डाव जिंकता येतो.



आकृती २८९

पांढऱ्याची खेळी आहे

ह्यासाठी पांढऱ्याने पुढील खेळया करणे आवश्यक ठरते. आकृती २८९ पाहा.

(१) **घो – ई ५!** ...; आता जर काळ्याने (१) ... घो × ई ५; ही खेळी करून घोडा मारला तर मग पांढरा (२) डी ८ / = व ...; ही खेळी करून निर्धोकपणे प्याद्याचा वजीर करू शकतो. आणि शेवटी डाव जिंकू शकतो तेव्हा काळ्याने पांढरा घोडा फुकटात मिळतो म्हणून मारता कामा नये.

(१) ..., **घो – जी ५**; आता पांढऱ्याने अत्यंत सावधपणे खेळणे आवश्यक आहे. कारण पांढऱ्याने जर

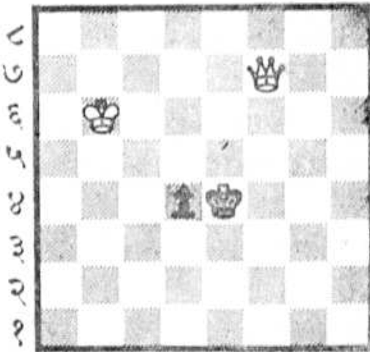
(२) – डी ८ / = व, ...; ही खेळी तर मग काळा घोडा द्विघाती हल्ला करतो. उदा० (२) ... घो – ई ६, + आणि एकाच वेळी राजाला शह देऊन पांढऱ्या वजीरावर खुनी हल्ला चढवून तो वजीराला पुढच्या खेळीत मारू शकतो. तेव्हा पांढऱ्याने योग्य ती काळजी घेऊन खेळी करणे आवश्यक आहे.

(२) रा – डी ६ ! ..., आता पांढरा राजा काळ्या घोड्याला ई ६ ह्या घरात येऊ देत नाही.

(३) ... घो – ई ४ +; काळा घोडा राजाला शह देतो.

(४) रा सी ६ किंवा ई ७, ... ; ह्याच्यापुढे काळ्याने कोणतीही खेळी केली तरी पांढरा डाव जिंकू शकतो.

वजीर विरुद्ध प्यादे



आकृती २९०
पांढऱ्याची खेळी आहे.

आ. २९० मध्ये केवळ राजाच्या आधाराने वजीर होण्याची स्वप्ने पाहात असणाऱ्या प्याद्याला, विरोधी वजीर त्याच्या राजाच्या सहाय्याने कसा मारू शकेल हे पाहू. उदा०

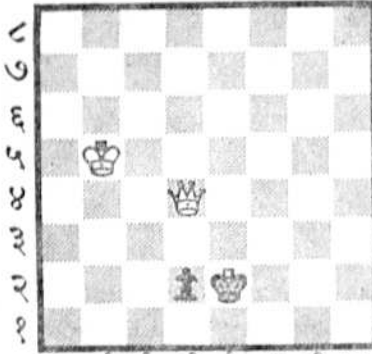
(१) व – ई ६ +, रा – डी ३;
(२) रा – सी ५, रा – सी ३;
(३) व – ई ५, रा – डी ३;
(४) व × डी ४ +, रा – ई २;

मग वजीर राजाच्या सहाय्याने काळ्या राजावर सहज मात करू शकतो.

परंतु ह्याला पुढीलप्रमाणे अपवाद आहेत उदा०

प्यादे, केवळ एका चालीत वजीरीकरणाच्या घरात त्याच्या राजाच्या सहाय्याने जेव्हा जाऊ शकते, तेव्हा डाव बरोबरीचा होण्याची शक्यता निर्माण होते.

जेव्हा प्यादे, ए/सी/एफ किंवा एच ह्या पट्टीत असते तेव्हा डाव बरोबरीचा होण्याची शक्यता जास्त असते; परंतु ह्याव्यतिरिक्त इतर पट्टीत जर प्यादे असेल तर विरोधी वजीराची बाजू जिंकण्याची शक्यता असते. ह्यासाठी प्याद्याला आधार देणाऱ्या राजाला, वजीरीकरणाच्या घरात ढकलून, त्या अवधीमध्ये हल्लेखोर राजाला प्याद्याच्या सन्निध आणावयाचे आणि त्याने त्याच्या वजीराला योग्य ती मदत करावयाची असते. उदा०



आकृती २९१

आकृती २९१ पाहा.

(१) व – ई ४ +, रा – एफ २;

(२) व – डी ३ ...; प्यादे मारण्याचा धाक दाखविला आहे.

(२) ..., रा – ई १;

(३) व – ई ३ + ! ...; काळ्या राजाला त्याच्या प्याद्यापुढे सक्तीने जाणे भाग पडते. कारण जर (३) ..., रा – एफ १; ही खेळी काळ्याने केली तर पांढरा (४) व × डी २, ...; ही खेळी करून प्यादे मारतो.

(३) ..., रा – डी १;

(४) रा – सी ४; रा – सी २; प्याद्याचा वजीर करण्याची इर्षा काळा राजा अजूनही सोडत नाही.

(५) व – सी ३ +, रा – डी १; नाहीतर प्यादे मारले जाते.

(६) रा – डी ३, रा – ई १;

(७) व × डी २ +, ...; आणि मग पांढरा डाव जिंकतो.

आता आपण "बुद्धिबळ डावाचे मूलभूत शेवट" ह्या विस्तीर्ण विभाग – ३कडे वळू या.

विभाग ३

बुद्धिबळ डावांचे मूलभूत शेवट (संकीर्ण)

ह्या विभागात काही 'शब्द' विशिष्ट बाब, ठळकपणा दाखविण्यासाठी वापरले आहेत. उदा. पांढरा / री आणि काळा / ळी हे दोन शब्द पुढील गोष्टींचे निदर्शक आहेत. श्रेष्ठ / उच्च दर्जाची बाजू किंवा चढाईची बाजू दाखविण्यासाठी "पांढरा / री" हा शब्द योजला आहे. आणि

कनिष्ठ / गौण दर्जाची बाजू किंवा बचावखोर बाजू दाखविण्यासाठी "काळा / ळी" हा शब्द वापरला आहे. उदा०

डावाच्या अंतिम पर्वामध्ये, जेव्हा राजा आणि हत्ती विरुद्ध राजा आणि घोडा अशी स्थिती येते, तेव्हा ज्या बाजूकडे हत्ती असेल ती बाजू नेहमी 'पांढरी' (म्हणजे श्रेष्ठ / उच्च

किंवा चढाईखोर) असते; आणि ज्या बाजूकडे घोडा असतो ती बाजू नेहमी काळी (म्हणजे कनिष्ठ / गौण) असते, असे समजावे.

(ह्या विभागात खेळी लेखनासाठी वर्णनात्मक पद्धतीचा उपयोग केला आहे.)

बुद्धिबळाच्या खेळामध्ये नेहमी उपयोगी पडणाऱ्या तांत्रिक पद्धतींची यादी पुढे दिली आहे.

तां गतिवाढीसाठी योजावयाचे डावपेच (Manoeuvering for a Tempo)

त्रि (१) विरोध (Opposition),
(२) दूरचा विरोध (Distant opposition),

क त्रिकोण पद्धती (Trangulation)

उपरिनिर्दिष्ट तांत्रिक पद्धती डावाच्या कोणत्याही स्तरात उपयुक्त ठरतात, परंतु अंतिम पर्वामध्ये त्यांचा उपयोग प्रकर्षाने दिसून येतो. ह्या सर्व तांत्रिक पद्धतींची माहिती पुढे दिली आहे.

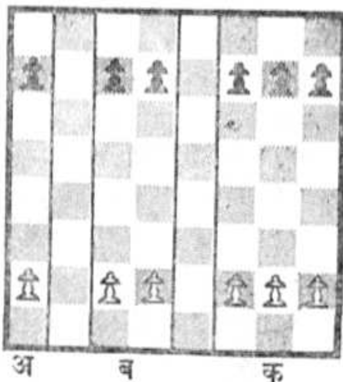
(प्राथमिक मात विषयीची माहिती तांत्रिक पद्धतीच्या माहितीनंतर दिली आहे)

(तां) " गतिवाढीसाठी योजावयाचे डावपेच (Manoeuvering for Tempo) "

' गतिवाढ 'ला इंग्रजीत ' Tempo ' म्हणतात.

' गतिवाढ मिळविणे ' (ह्याला इंग्रजीत ' To gain a tempo ' असे म्हणतात.) आणि ' गतिवाढ घालविणे ' (ह्याला इंग्रजीत To lose a tempo असे म्हणतात.)

गतिवाढीचा लाभ मिळविण्यासाठी खेळी, प्रथम खेळावयास लागणे हानिकारक ठरते.



आकृती २९२

जो कोणी खेळी करतो तो गतिवाढ घालवतो

आकृती २९२ मध्ये दाखविल्याप्रमाणे समान रचना स्थिती असताना ज्या खेळाडूची खेळी नसते तेव्हा, तो एक जादा ' गतिवाढ ' राखून ठेवू शकतो, त्याने फक्त त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याच्या चालीची नक्कल करावयाची असते.

उदा० आकृती २९२ पाहा :

(अ) (१) प्या – ह ३, प्या – ह ३;
(२) प्या – ह ४, प्या – ह ४;

(ब) (१) प्या – उं ३, प्या – उं ३;
(२) प्या – व ३, प्या – व ३;
(३) प्या – उं ४, प्या – उं ४;

किंवा (३) प्या – व ४, प्या – व ४,

(क) (१) प्या - उं ३, प्या - उं ३;
(२) प्या - घो ३, प्या - घो ३;
(३) प्या - ह ३, प्या - ह ३;
(४) प्या - उं ४, प्या - ह ४! परंतु येथे ४ ..., प्या - उं ४ ही खेळी करू नये कारण मग (५) प्या - घो ४! प्या - ह ४; (६) प्या × (ह) प्या, प्या × प्या; (७) प्या - ह४, ...;) (५) प्या - घो४, ...; (किंवा, (५) प्या - ह४, प्या - उं४;
किंवा (५) प्या - उं ५, प्या × प्या; (६) प्या - ह ४, प्या - उं ५!
(७) प्या × प्या, प्या - उं ४;)
(५) ...: प्या - ह५!
(६) प्या - घो ५, प्या - उं ४; (किंवा (६) प्या - उं ५, प्या - घो ४);

शेवटच्या भेदावरून आपल्याला सर्वांत महत्त्वाचा निष्कर्ष काढता येतो की, मारामारीतील अदलाबदल 'गतिवाढ चालविते'.

जर प्यादी, समान रचना स्थितीत नसतील तर मग सराव करून किंवा खेळाडूने अनुभवाने गतिवाढ कोणाची आहे ह्याचा नीट रीतीने शोध घ्यावयास हवा. येथे नेहमी ध्यानात ठेवावे की, "**समान रचना स्थितीत, जो कोणी खेळी करतो तो गतिवाढ चालवितो.**

(त्रि) विरोध : (Opposition)

अंतिम पर्वामध्ये, (शेवटी उरणाऱ्या एका मोठ्या मोहोऱ्याच्या किंवा) प्याद्याच्या शेवटील खेळ्यांमध्ये, काही विशिष्ट घरात राजा कसा राहू / जाऊ शकेल किंवा मर्मस्थानातील विरोधी राजाला कसे हाकलून लावता येईल? अशा प्रकारच्या महत्त्वाच्या समस्यांचा विचार करावा लागतो. कारण, बुद्धिबळाच्या नियमानुसार दोन्ही राजांना कमीत कमी एक घर मध्ये सोडून राहावे लागते, म्हणून दोन्ही राजे सरळ एकमेकांशेजारी येऊ शकत नाहीत, तेव्हा घराच्या ताब्याची बाब दुसऱ्या राजावर आणि प्याद्यांच्या रचनेवर अवलंबून असते. कधी कधी प्याद्यांना योग्य चाली मिळू शकत नाही किंवा देता येत नाही. अशा वेळी डावाचे भवितव्य दोन्ही राजांच्या आनुषंगिक स्थितीवरती संपूर्ण अवलंबून असते. अशा सर्व संबंधित स्थितीत संभाव्य 'विरोध' उत्पादक स्थितीच सगळ्यात महत्त्वाची ठरते.

आ. २९३ मध्ये 'विरोध'चा अगदी साधा प्रकार दाखविला आहे. ह्यामध्ये जो कोणी खेळी करील, तो, त्याच्या ताब्यात असणाऱ्या दोहोंपैकी एका उपयुक्त अशा महत्त्वाच्या घराला मुकतो. उदा. आकृती २९३ पहा.

(१) ..., रा - उं ३; (२) रा - व ५, ...;
किंवा (१) ..., रा - व ३; (२) रा - उं ५, ...;

एकाच वेळी एकटा खेळे अनेकांशी । ' बुद्धिबळपटूचा खेळ आहे बावनकशी । '



१६-१२-१९७३ रोजी सोलापूर येथे एकाच वेळी ३० खेळाडूंबरोबर झालेल्या सामन्यांत
श्री. एन. व्ही. पडसलगीकर खेळी देत असताना (चित्र क. २७)





श्री. अशोक खरे (चित्र क. २८) आणि **श्री. मोहन फडके** (चित्र क. २९)
सप्टेंबर १९७४ ला नगर येथे २०, २० खेळाडूंबरोबर एकाच वेळी खेळत असताना

बुद्धिबळ सामन्यांत विजयी खेळाडू बक्षीस स्वीकारताना





(चित्र क्र. ३०)   (चित्र क्र. ३१)

श्री. मोहन टी. बाबूर आणि **कु. रोहिणी खाडीलकर** (वय ९ वर्षे)

पुण्याचे महापौर माननीय निळूभाऊ लिमये यांच्या हस्ते बक्षीस स्वीकारीत आहेत.



(चित्र क्र. ३२)

श्री. विजय अधिकारी

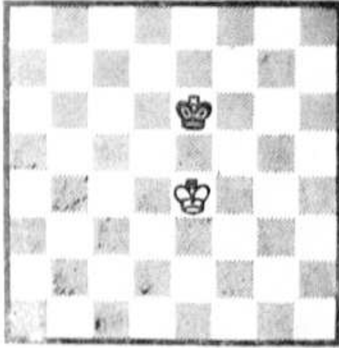
हिमाचल प्रदेशचे राज्यपाल श्री. बी. एन. चक्रवर्ती यांच्या पत्नीच्या हस्ते पारितोषिक स्वीकारताना



(चित्र क्र. ३३)

श्री. ना. रा. वडनप (लेखक)

माजी अर्थमंत्री नामदार मोरारजी देसाई यांचे हस्ते पारितोषिक स्वीकारताना



आकृती : २९३
जो कोणी खेळी करणार नाही त्याच्याकडे 'विरोध' असतो.

किंवा (१) रा – ब ४, रा – उं ४;
किंवा (१) रा – उं ४, रा – ब ४;

आता अशी कल्पना करा की जर 'ब-उं' आणि 'रा – घो' पट्टीत प्यादी असतील तर उपरिनिर्दिष्ट घरे कशी महत्त्वाची असतात हे पुढे समजावून दिले आहे. (ह्यासाठी आकृती २९४ पहा).

आकृती २९३ पाहा, सरळ विरोधांचे निरनिराळे प्रकार आहेत उदा.

(१) उभ्या पट्टीतील 'उभा विरोध' उदा. आकृती २९३ प्रमाणे

(२) आडव्या पंक्तीतील 'आडवा विरोध' उदा. आकृती २९३ मध्ये पांढरा राजा जर ब उं ६ मध्ये किंवा रा – घो ६ मध्ये (आणि काळा राजा रा ३ मध्ये असेल तर आडवा विरोध होतो.

(३) "कर्ण विरोध" आ. २९३ मधे पांढरा राजा जर रा घो ४ किंवा ब उं ४ मध्ये (आणि काळा राजा रा ३ मध्ये) असेल तर 'कर्ण विरोध' होतो.

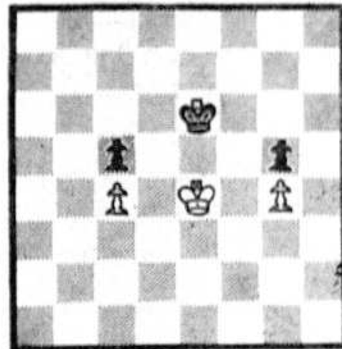
आता आकृती २९४ पाहा :

अशा स्थितीत जर काळ्याची खेळी असेल तर पांढऱ्याकडे विरोध जातो आणि तो जिंकतो.

(१) ..., रा – उं ३;

(२) रा – ब ५,...; आणि पुढच्या खेळीत ब उं ४ मधील काळे प्यादे, पांढरा राजा मारतो; अशाच रीतीने दुसऱ्या बाजूकडील प्यादेही पांढरा मारू शकतो आणि शेवटी डाव जिंकतो.

आता आकृती २९४ मधील स्थितीत, पांढऱ्याची जर खेळी असेल तर मग डाव फक्त बरोबरीचा होतो. उदा०

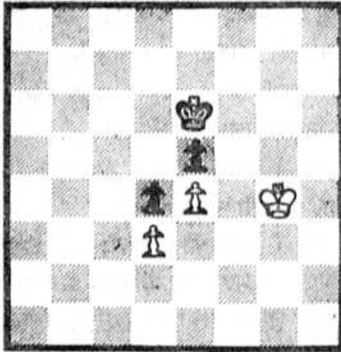


आकृती २९४
काळ्याची खेळी असेल तर तो हरतो
पांढऱ्याची खेळी असेल तर बरोबरी होते

(१) रा – ब ३,...; काळ्याला (१)... रा – उं ४ किंवा ... रा – ब ४ ह्या खेळ्या करणे अशक्य ठरते, कारण ती घरे पांढऱ्या प्याद्यांच्या माऱ्यातील आहेत. म्हणून

काळ्याकडे ‘ विरोध ’ जाऊनसुद्धा त्याला त्याचा फायदा घेता येत नाही. परंतु पांढऱ्याने निष्काळजीपणे जर (१) रा – रा ३ ? ?...; ही खेळी करून घोडचूक केली तर मग काळा त्याला हवी ती खेळी उदा० (१)...रा – रा ४; करतो आणि मग त्याच्याकडे “ विरोध ” जातो आणि शेवटी तो डाव जिंकू शकतो.

आपण मागच्या पानावर पाहिले आहे की सरळ विरोधांचे तीन प्रकार असतात. उदा० उभा विरोध, आडवा विरोध आणि कर्ण-विरोध; हे सर्व ‘विरोध’ घरे मिळविण्यासाठी सारखेच उपयोगी पडतात, परंतु त्यामधून विजयी वर्चस्व मिळू शकेल किंवा नाही हे सारे ‘ प्यादी रचनेवर ’ अवलंबून आहे. उदा० आकृती २९५ पाहा :



आकृती २९५
काळ्याची खेळी आहे,
पांढऱ्याकडे ‘ विरोध ’ जातो. आणि तो जिंकतो. कारण रा – उं ५ चे घर मिळविणे निर्णायक ठरते.

आकृती २९५ मध्ये रा उं ५ हे घर मिळविणे निर्णायक ठरते उदा०

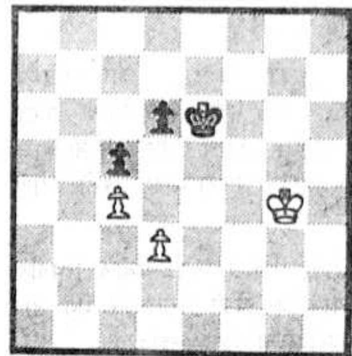
(१) ..., रा – उं ३;
(२) रा – ह ५, रा – उं २;
(३) रा – घो ५, रा – रा ३;
(४) रा – घो ६, ...; (आडवा विरोध)
(४) ..., रा – व ३;
(५) रा – उं ५, ...;

आता आकृती २९६ पाहा.

येथे काळ्याकडे विरोध असूनसुद्धा तो निरुपयोगी ठरतो. आणि पांढरा राजा रा – उं ५ मध्ये जाऊनसुद्धा काहीही साध्य होत नाही. उदा०

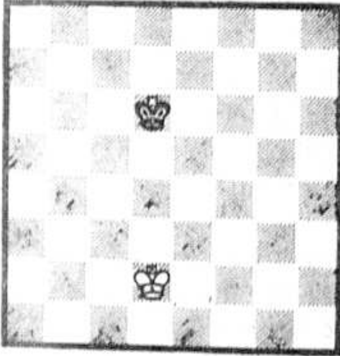
(१) ..., रा – उं ३;
(२) रा – ह ५, रा – उं २;
(३) रा – घो ५, रा – घो २;
(४) रा उं ५, रा – उं २;

शेवटी बरोबरी होते.



आकृती २९६
काळ्याची खेळी आहे.

(२) दूरचा विरोध

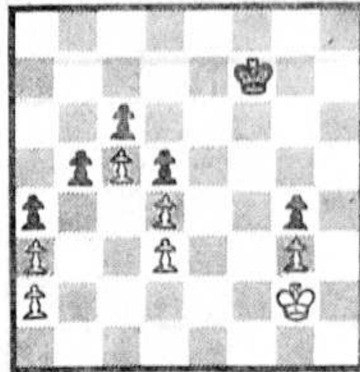


आकृती २९७
जो कोणी खेळी करील त्याच्याकडे दूरचा विरोध असतो.

आकृती २९७ मधील स्थिती आकृती २९३ मधील तत्त्वाचा विस्तार दर्शविते. एकाच पट्टीत दोन्ही विरोधी राजांच्या मधील घरांची संख्या विषम असेल तर मग जो कोणी खेळी करील त्याच्याकडे "दूरचा विरोध" असतो. दूरच्या विरोधात 'सुप्त-शक्ती' सामावलेली असते. उदा० प्यादी, रचना जर कुंठित झाली असेल किंवा कुंठित होण्याच्या मार्गावर असेल तर बहुधा दूरचा विरोध उपयुक्त ठरतो. कारण विशिष्ट घरांचा ताबा मिळविण्यासाठी, त्याशिवाय, विरोधी राजाला सक्तीने खेळावयास लावण्यास किंवा सक्तीने विशिष्ट रांकेबाहेर किंवा पट्टीबाहेर ठेवण्यास "दूरचा विरोध" उपयोगी पडतो.

आता आकृती **२९८** पाहा.

(१) रा – उं १, . . . ; ही खेळी पांढऱ्याला 'दूरचा विरोध' मिळवून देते. परंतु त्याला जर जिंकावयाचे असेल तर त्याने रा उं ४ किंवा व ह ६ हे घर ताब्यात घ्यावयास हवे. येथे नुसते वह५ मध्ये जाऊन भागणार नाही, कारण मग काळा राजा त्याची पुढची चाल रोखू शकतो. तेव्हा ह्यावरून असा बोध घ्यावयास हवा की जेव्हा पांढरा राजा व ह ५ मध्ये जातो तेव्हा काळा राजा (जवळात जवळ) व उं२ ह्या घरात असता कामा नये. म्हणजे थोडक्यात पांढऱ्याने काळ्या राजाला उजवीकडील दोन पट्ट्यांच्या बाहेर ठेवण्याची शिकस्त करावयास हवी. उदा०

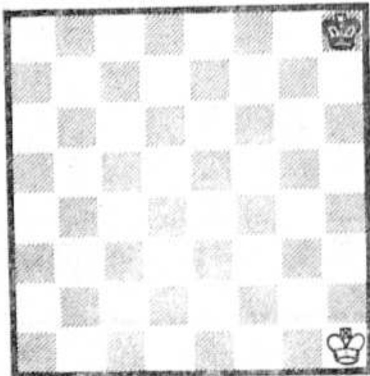


आकृती २९८
पांढऱ्याची खेळी आहे. तो जिंकतो.

(सूचना : पुढे ज्या ठिकाणी खेळींची संख्या खूप आहे, त्या खेळ्या दोन स्तंभांतून विभागल्या आहेत; तेव्हा डाव्या बाजूकडील स्तंभातील खेळ्यां-नंतरच्या खेळींसाठी उजव्या बाजूकडील स्तंभातील खेळ्या वाचाव्यात.)

(१) रा – उं १! रा – रा २;
(२) रा – रा १! रा – उं २;
(३) रा – व १, रा – रा २;
(४) रा – उं २, रा – रा ३;
(परंतु जर ४ ..., रा – व २;
(५) रा – उं ३, रा – उं २;
(६) रा – व २, रा – घो २;
(७) रा – रा ३, रा – ह ३;
(८) रा – उं ४, रा – ह ४;
(९) रा – रा ५!! प्या – घो ५;
(१०) प्या × प्या शह, रा × प्या;
(११) रा – व ६, रा – ह ६;
(१२) रा × प्या, रा × प्या;
(१३) रा × प्या, रा – घो ६;
(१४) प्या – उं ६, प्या – ह ६;
(१५) प्या – उं ७, प्या – ह ७;
(१६) प्या – उं ८/ = व, प्या – ह८/=व;
(१७) व × प्या, ...; आणि मग पांढरा जिंकतो)
(५) रा – व२, रा – उं३;
(किंवा (५) ..., रा – व२;
(६) रा – रा३, रा – उं२;
(७) रा – उं४, ... वगैरे)
(६) रा – उं३, रा – रा२;
(७) रा – घो४, रा – व२;
(८) रा – ह५, रा – उं२;
(९) रा – ह६, रा – व१;
(१०) रा – घो७, रा – व२;
(११) रा – घो८, ... ;
आणि मग पांढरा डाव जिंकतो.

"दूरच्या विरोध"ची १ आणखी काही उदाहरणे पुढे दिली आहेत. (आकृती २९९ पाहा)



आकृती २९९ : पांढऱ्याची खेळी आहे.

आकृती २९९ मधील समस्येत 'विरोध' चे १ सर्व लाभ एकत्रित पाहावयास मिळतील. पांढऱ्याच्या खेळीने त्याच्याकडे विरोध येतो. आणि त्यामुळे तो जास्तीत जास्त १७ खेळ्यांमध्ये वह ८ किंवा वउं ८ मध्ये जाऊ शकतो. (ह्यावरून दूरच्या विरोधचा उपयोग कसा होऊ शकतो हे दिसून येईल.) उदा०

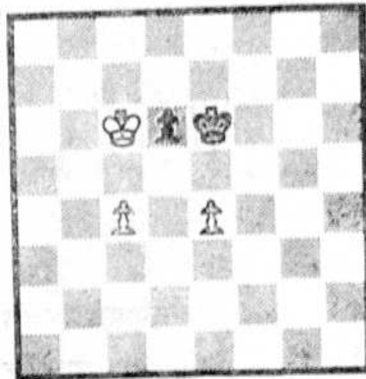
(१) रा – ह२, (दूरचा विरोध)
(१) ..., रा – घो१;
(२) रा – घो२, रा – उं१;
(३) रा – उं२, रा – रा१;
(४) रा – रा२, रा – व१;
(५) रा – व२, रा – उं१;
(६) रा – उं२, रा – घो१;
(७) रा – घो२, रा – ह१;
(८) रा – उं३, ... ;
(त्रिकोण पद्धतीच्या डावपेचामुळे पांढरा

दूरचा विरोध ठेवू शकतो.
(८) ..., रा - घो२;
(९) रा - घो३, रा - ह२;
(जर (९) ..., रा - डं२;
(१०) रा - ह४, आणि मग पांढरा राजा
व - ह८ मध्ये जाऊ शकतो)
(१०) रा — डं ४, रा - घो३;
(११) रा - घो४, रा - ह२;
(१२) रा - डं५, (कर्ण विरोध)
(१२) ..., रा - घो२;
(१३) रा - घो५, रा - ह२;
(१४) रा - डं६, रा - घो१;
(१५) रा - घो६, रा - ह१;
(१६) रा - डं७, रा -ह२;
(१७) रा - डं८, ...;

प्रत्येक खेळाडूने पुढे दिलेले तत्त्व नेहमी लक्षात ठेवावे.

" मधल्या घरांची संख्या विषम असताना जर दोन्ही राजे - एकाच उभ्या पट्टीत किंवा रांकेत किंवा कर्णात असतील तर मग जो कोणी खेळी करणार नाही त्याच्याकडे विरोध असतो; आणि अशा स्थितीतून डावपेच लढविणे सोपे जाते. " उदा० आकृती ३०० पाहा.

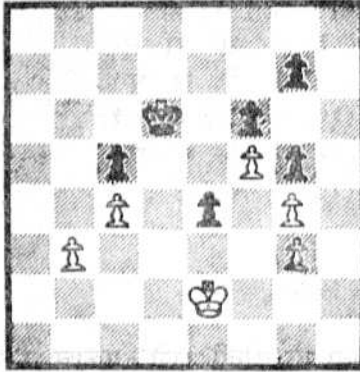
(१) रा - डं ७, रा - रा २;
(२) रा - डं ८, रा - रा १;
किंवा (१) रा - घो ७, रा - डं २!!
परंतु (१) ..., रा - रा ४ नको मग
(२) रा - डं ७, ...; किंवा (१) ...,
रा - डं ३ मग (२) रा - डं ८!!
किंवा (२) रा - घो ६, रा - डं ३!
(परंतु (२) ..., रा - डं १ नको मग
(३) रा - डं ६, रा - रा २;
(४) रा - डं ७ मग पांढऱ्याचे जादा
प्यादे निरुपयोगी ठरते.



आकृती ३००
पांढऱ्याची खेळी आहे. बरोबरी होते.

(क) : त्रिकोण पद्धती (Trangulation)

त्रिकोणपद्धती ही 'विरोध' संबंधित पद्धत आहे. जेव्हा एका बाजूकडील राजाकडे, विरोधी राजापेक्षा अधिक घरे असतात, तेव्हा ही पद्धती वापरता येते.



आकृती ३०१
पांढऱ्याची खेळी आहे,
तो त्रिकोण पद्धतीने जिंकतो.

आकृती ३०१ मध्ये ह्या पद्धतीचे एक नमुनेदार उदाहरण दिले आहे. यामध्ये पांढऱ्याने जर (१) रा – रा ३ ? ? .... ही खेळी करून सरळ (काळ्या) प्याद्याकडे जाण्याचा हेतू दर्शविला तर काळा (१) ..., रा – रा४; ही खेळी करतो आणि मग पांढऱ्याला माघार घ्यावी लागते. तेव्हा पांढऱ्याला रा ३ मध्ये जाण्यासाठी दोन राजमार्ग खुले आहेत. (उदा० (१) व२ मार्गे, (२) उं२ मार्गे) परंतु काळ्याला रा ४ मध्ये जाण्यासाठी फक्त एकच मार्ग राहतो. (उदा० व ३ चा), थोडक्यात पांढरा त्रिकोणाकृती हालचाल करू शकतो. उदा० व२ – रा २ - रा ३, परंतु काळ्याला व३-रा ४ ह्या रेषेतच गस्त घालावी लागते. ह्यामुळे गतिवाढ (A tempo move) चालींची युक्ती येथे पांढऱ्याला वापरता येते.

(१) रा – व २, ...; आणि जर
(१) ..., रा – रा ४; असेल तर
(२) रा – रा ३, ...; ही खेळी करून प्यादें मिळवू शकतो.

किंवा
(१) ..., रा – उं ३; ही खेळी केल्यास वरीलप्रमाणे पांढरा
(२) रा – रा ३, ..., ही खेळी करून प्यादें मिळवू शकतो.

बुद्धिबळ डावांचे मूलभूत शेवट

प्राथमिक मात :

ह्या प्रकरणाच्या विभाग १ मधील तक्ता क्र. १ मध्ये आणि विभाग २ मध्ये सर्वसाधारण 'मात' करण्याचे प्रकार सांगितले आहेत. ह्या विभागात एकुलत्या एक राजावर निरनिराळ्या मोहोऱ्यांनी सक्तीने प्राथमिक मात करण्याचे प्रकार दाखविले आहेत; ह्यासाठी पुढे दिलेले कमीत कमी बुद्धिबळ दल असावे लागते.

(प्रा) राजा आणि वजीर
(थ) राजा आणि हत्ती,
(मि) राजा आणि दोन उंट,

(क) राजा अधिक एक उंट आणि एक घोडा,

* (म) राजा अधिक तीन घोडे,

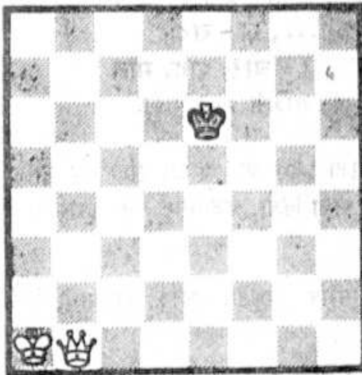
* (त) राजा आणि दोन घोडे, : ह्या प्रकाराने मात करणे शक्य होते. पण सक्तीने मात करता येत नाही म्हणून ह्या* प्रकारांचा येथे नुसता उल्लेख केला आहे.

सक्तीने मात करण्यासाठी, पांढऱ्याने काळ्या राजाला पटाच्या कडेच्या पट्टीत बळजबरीने नेणे भाग पडते. कडेच्या चौकटीतील कोणत्याही पट्टीत किंवा रांकेत नेल्यानंतर हत्तीने किंवा वजीराने सहज मात करता येते. परंतु दोन उंटांनी किंवा एक घोडा आणि एक उंटाने मात करण्यासाठी, काळ्या राजाला पुढे एखाद्या योग्य कोपऱ्यात रेटणे भाग पडते. (किंवा तीन घोड्यांनी कशी मात करतात ह्यासाठी Reuben Fine चे " Basic chess Endings " चे पुस्तक पाहावे)

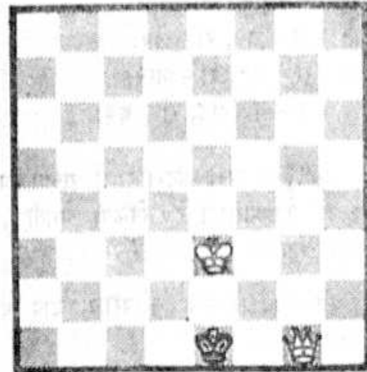
(प्र) राजा आणि वजीर :

ह्या आणि इतर प्रकारांत एकूण लागणाऱ्या खेळ्यांच्या संख्येपेक्षा, शेवटी निर्माण करावयाच्या मात निदर्शक स्थितीचे दिग्दर्शन आधी करू या.

वजीराने मात करता येण्यासारखे दोन प्रकार आहेत. उदा० जर पांढरा राजा व६ मध्ये आणि काळा राजा व१ मध्ये असतील तर (अ) वजीर व – व७ मध्ये नेऊन शहमात करता



आकृती ३०२
पांढऱ्याची खेळी आहे.



आकृती ३०३
पांढऱ्याने मात केली आहे
आणि डाव जिंकला आहे.

येते किंवा (ब) वजीर (व) ह८ मध्ये किंवा (ब) घो८/(रा) उं८/(रा) घो८/(रा) ह८ मधे नेऊन मात करता येते.

सर्वसाधारणपणे कोणत्याही स्थितीमधून जास्तीत जास्त १० खेळ्यांत सक्तीने मात करता येणे शक्य आहे. उदा० आकृती ३०२ पाहा.

आकृती ३०२ मधील स्थिती असताना जास्तीत जास्त ९ खेळ्या लागतात.

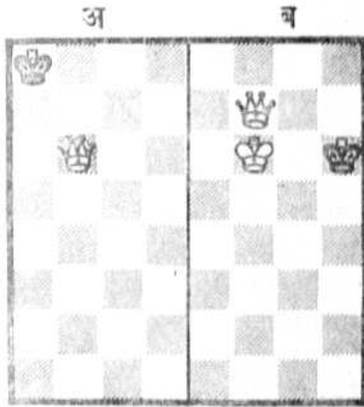
(१) रा - घो२, रा - व४;
(२) रा - उं३, रा - रा४;
(किंवा २ ..., रा - रा३;
(३) रा - व४, रा - उं३;
(४) व - रा४, रा - उं२;
(५) रा - रा५, रा - घो २;
(६) रा - उं५, रा - उं२;
(७) व - घो७शह, रा - रा१;
(८) रा - रा६, रा - उं१;
(९) व - उं७ शह-मात)
(३) व - (रा)घो६, रा - उं५;
(किंवा (३) ..., रा - व४;
(४) व - रा८, रा - व३;
(५) रा - उं४, रा - उं२;
(६) रा - उं५, रा - घो२;
(७) व - व७ शह, रा - ह३;
(८) व - रा७ * रा - ह४;
(९) व - ह७ शह, मात)
* परंतु, येथे (८) व - (व) उं७ ? ?...
ही खेळी केल्यास बरोबरी होते.
(४) रा - व४, रा - उं६;
(५) व - घो५, रा - उं७;
(किंवा ५ ..., रा - रा७;
(६) व - घो२ शह, ...)
(६) व - घो४, रा - रा८;
(७) रा - रा३, रा - उं८;
(८) व - घो७, ...; (येथे
(८) व - घो३ ? ? ... ही खेळी
केल्यास डाव बरोबरीचा होतो)
(८) ..., रा - रा८;
(९) व - घो१, शह, मात
आकृती ३०३ पाहा.

आ. ३०२ मध्ये पांढरा राजा सुरुवातीपासून समजा 'व - घो' २ ह्या घरात जर असेल तर मात करण्यासाठी १० खेळ्या लागतील, कारण राजा किंवा वजीराला एक चुकार खेळी करावी लागते.

येथे दोन प्रकारांनी बरोबरीचा डाव होण्याचा संभव असतो. उदा० काळ्याची खेळी असताना :—

जर (१) काळा राजा व - ह १ मध्ये आणि पांढरा वजीर व - उं ७ किंवा व - घो ६ मध्ये असेल तर बरोबरीचा डाव होतो. (आकृती ३०४ अ पाहा)

ह्याचप्रमाणे इतर तिन्ही कोपऱ्यांमध्ये अशा प्रकारची स्थिती आली की डाव बरोबरीचा होतो.

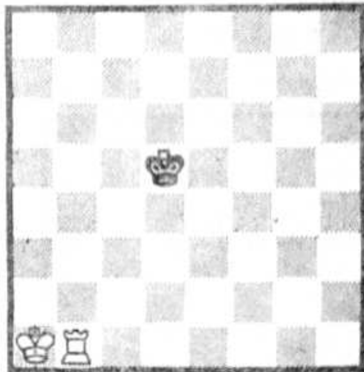


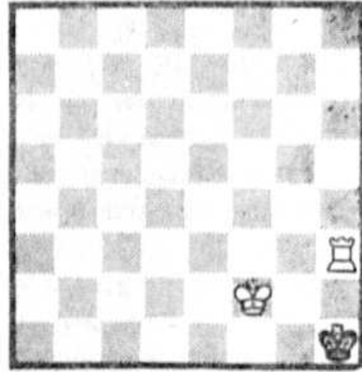
आकृती ३०४
काळ्याची खेळी आहे.

(२) काळ्याची खेळी असताना जर काळा राजा रा. ह३ मध्ये,
पांढरा राजा रा उं ६ मध्ये आणि पांढरा वजीर रा उं ७ मध्ये असेल तर डाव बरोबरीचा होतो. (आकृती ३०४ ब पाहा.)

(थ) राजा आणि हत्ती

पटाच्या कडेतील पट्टीमधील अथवा रांकेतील कोणत्याही एका घरामध्ये एकुलत्या एक राजाला रेटून राजा आणि हत्तीने मात करता येते. अशा मातचा फक्त एकच प्रकार संभवतो. उदा० काळा राजा व धो १ मध्ये पांढरा राजा व धो ६ मध्ये आणि पांढरा हत्ती रा ह ८ (किंवा रा धो ८ / रा उं ८ किंवा रा ८ / व ८) मध्ये आणून शह दिल्यावर मात होते. अशा रीतीने मात करण्यासाठी कमीत कमी १६ खेळ्या लागतात. (काही डावात ह्यापेक्षाही कमी खेळ्या लागतात.) आकृती ३०५, ३०६ पाहा.


आकृती ३०५
पांढऱ्याची खेळी आहे
तो सोळा खेळ्यांत मात करतो.

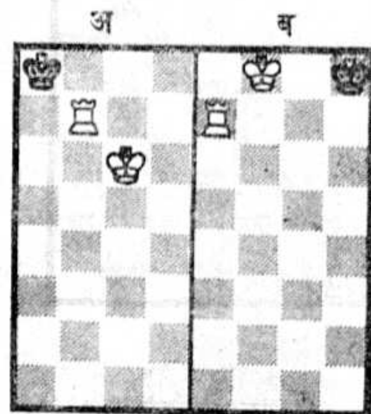

आकृती ३०६
पांढऱ्याने मात केली आहे.

(१) रा – घो २, रा – ब ५;
(२) रा – उं २, रा – रा ५;
येथे जर (२) ..., रा – उं ५;
(३) ह – ब १, ...; पांढऱ्याचे पहिले उद्दिष्ट म्हणजे काळ्या राजाला पटाच्या कडे-पट्टीत किंवा रांकेत रेटणे हे आहे.
(३) रा – उं ३, रा – रा ४;
(४) रा – उं ४, रा – रा ५;
(५) ह – रा १ शह, रा – उं ४;
(जर ५..., रा – उं ५;
(६) रा – ब ५, रा – उं ६;
(७) ह – रा ४, ...;)
(६) रा – ब ४, रा – उं ५;
(७) ह – उं १ शह, रा – घो ४;
(जर (७) ...; रा – घो ६;
(८) रा – रा ४, रा – घो ५;
(९) ह – घो १ शह, रा – ह ५;
(१०) रा – उं ३, रा – ह ४;
(११) रा – उं ४, रा – ह ३;
(१२) रा – उं ५, रा – ह २;
(१३) रा – उं ६, रा – ह १;
(१४) रा – उं ७, रा – ह २;
(१५) ह – ह १, मात
(८) रा – रा ४, रा – घो ३ !
(९) रा – रा ५, रा – घो ४;
(१०) ह – घो १ शह, रा – ह ५;
किंवा १० ..., रा – ह ४;
(११) रा उं ४,...; आणि मग काळ्याच्या सातव्या खेळीवरील टिप्पणीप्रमाणे पुढील खेळ्या होतील.
(११) रा – उं ५, रा – ह६;
(१२) रा – उं ४, रा – ह ७ ;
(१३) ह – घो ३, ... ; परंतु येथे
(१३) ह – (ब) ह१, रा – घो७ !
ह्या खेळ्या तितक्या बरोबर नाहीत.
(१३) ..., रा ह८;
(१४) रा – उं ३, रा – ह ७;
(१५) रा – उं २, रा – ह ८;
(१६) ह – ह ३ मात.
आकृती ३०६ पाहा.

आता आकृती ३०५ मध्ये, समजा पांढरा हत्ती, ब घो२ मध्ये जर असेल तर मग आणखी एक खेळी जादा करावी लागते. ह्यामध्ये बरोबरीचे डाव बहुधा पुढील स्थितीत संभवतात. उदा० काळ्याची खेळी असताना, जर,

(१) काळा राजा 'ब ह १' मध्ये, पांढरा राजा 'उं ६' मध्ये आणि पांढरा हत्ती 'ब घो ७' मध्ये असेल तर डाव बरोबरीचा होतो. (आकृती ३०७ अ पाहा).

(२) काळ्याची खेळी असताना जर काळा राजा 'रा – ह १' मध्ये, पांढरा राजा 'रा – उं ८' मध्ये आणि पांढरा हत्ती 'रा – रा ७' मध्ये किंवा सातव्या रांकेत

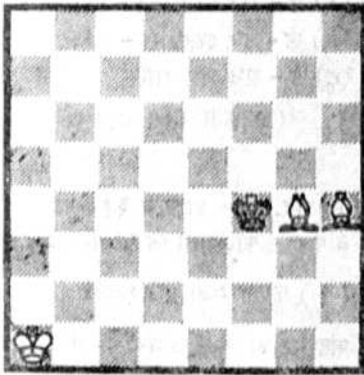


आकृती ३०७
काळ्याची खेळी आहे, डाव बरोबरीचा होतो.

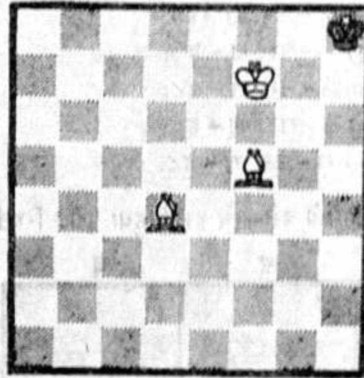
रा – ह ७ खेरीज कोणत्याही घरात जर असेल तर बरोबरीचा डाव होतो. आकृती ३०७ ब पाहा.

(मि) : राजा आणि दोन उंट

दोन उंटांनी मात करता यावी यासाठी विरोधी राजाला पटाच्या एका कोपऱ्यात रेटणे आवश्यक असते.



आकृती ३०८



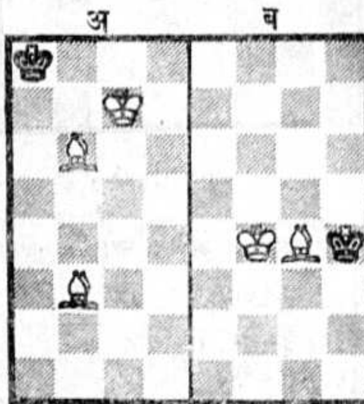
आकृती ३०९

आकृती ३०८ पाहा. मात करण्यासाठी १८ खेळ्या आवश्यक आहेत. उदा०

(१) उं – ब१, रा – रा६;
(२) रा – घो२, रा – ब७;
(३) उं – (ब)उं२, रा – रा६;
(४) रा – उं३, रा – उं६;
(किंवा अ : (४) . . . , रा – रा७;
(५) उं – घो५, रा – उं६;
(६) रा – ब२, रा – घो५;
(७) उं – रा३, रा – उं६;
(८) उं – (रा)उं५, रा – घो७;
(९) रा – रा२, रा – घो६;
(१०) उं – घो५, रा – घो७;
(११) उं – उं४, रा – घो८;
(१२) रा – उं३, रा – उं८;
(१३) उं – ब२, रा – घो८;
(१४) रा – घो३, रा – उं८;
(१५) उं – ब३ शह, रा – घो८;
(१६) उं – रा३ शह, रा – ह८;
(१७) उं – रा४, मात)
(किंवा ब : (४) . . . ; रा – उं५;
(५) उं – ब३, रा – उं६;
(६) रा – ब४, रा – घो५;
(७) उं – रा१, रा – उं६;
(८) उं – ब२, नंतर (अ) प्रमाणे)
(५) रा – ब४, रा – घो५;

(६) उं – रा१, रा – उं६;
(७) उं – ब३, रा – उं५;
(८) उं – रा४, रा – घो४;
(९) रा – रा५, रा – घो५;
(१०) उं – (रा)उं२, रा – घो४;
(किंवा (१०) . . . , रा – ह६;
(११) रा – उं४, रा – ह७;
(१२) रा – उं३, रा – ह६;
(१३) उं – व३, रा – ह७;
(१४) उं – उं१, रा – ह८;
(१५) उं – रा३, रा – ह७;
(१६) रा – उं२, रा – ह८;
(१७) उं – घो२ शह, रा – ह७;
(१८) उं – उं४, मात)
(११) उं – (रा) उं५, रा – ह३;
(१२) रा – उं६, रा – ह४;
(१३) उं – रा६, रा – ह३;
(१४) उं – घो४, रा – ह२;
(१५) रा – उं७, रा – ह३;
(१६) उं – रा३ शह, रा – ह२;
(१७) उं – उं५ शह, रा – ह१;
(१८) उं – व४ शह मात
(आकृती ३०९ पाहा)

ह्यामध्ये बरोबरीचे डाव बहुधा पुढील स्थितीत संभवतात. उदा० आकृती ३१० अ आणि ब पाहा. काळ्याची खेळी असताना; जर



आ. ३१०
काळ्याची खेळी आहे.

(१) काळा राजा व ह१ मध्ये,

पांढरा राजा व उं ७ मध्ये आणि पांढरा उंट व घो ६ मध्ये असेल तर डाव – बरोबरीचा होतो. आकृती ३१० अ पाहा किंवा जर

(२) काळा राजा रा ह ५ मध्ये

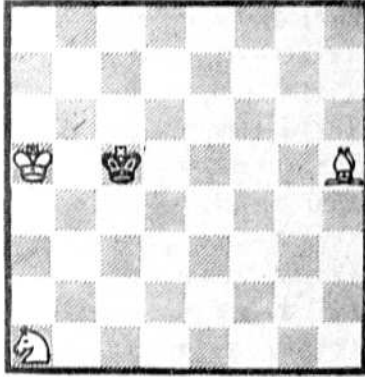
पांढरा राजा रा उं ४ मध्ये आणि पांढरा उंट रा घो ४ मध्ये असेल तर डाव बरोबरीचा होतो. आ. ३१० ब पाहा.

(क) राजा उंट आणि घोडा

हा प्रकार सर्वांत कठीण आहे. मात निदर्शक स्थिती सक्तीने आणण्यासाठी, उंट ज्या कर्ण रंगाच्या घरातील आहे त्या रंगाच्या कोपऱ्यातील घरात, विरोधी राजाला शेवटी बळजबरीने आणून मात करता येते.

ह्यामध्ये अनुकूल स्थिती नसल्यास, मात करण्यासाठी कमीत कमी ३४ खेळ्या लागतात.

मात करण्याच्या पद्धतीचे दोन भाग पाडले आहेत. त्यांपैकी पहिल्या भागात काळ्या राजाला, सक्तीने चुकीच्या रंगाच्या कोपऱ्यातील घरात (म्हणजे उंट ज्या कर्ण रंगाच्या घरातील आहे, त्याच्या विरुद्ध रंगाच्या घरात) नेऊन नंतर त्याला दुसऱ्या बाजूला रेटत न्यावे लागते. (आकृती ३११ पाहा)



आकृती ३११
काळ्याची खेळी आहे,
पांढरा ३२ खेळ्यात मात करतो.

(१) ..., रा – उं ३;

(जर पांढऱ्याची खेळी असेल तर तो (१) घो – घो३ शह, ...; ही खेळी करून सुरवात करतो मग (१) ..., रा – उं ५, (२) उं – उं ७ शह ... ह्याच्यापुढे खेळी प्रणाली बहुधा मूळ खेळीसारखी येते.)

(२) घो घो ३, रा – ब ३;

किंवा (२) ..., रा – ब ४;

(३) रा – घो५, रा – ब३;

---

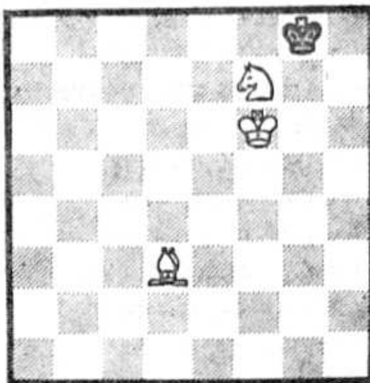
(४) रा – उं४, रा – रा४;
(५) घो – उं५, रा – उं४;
(६) रा – ब५, रा – घो४;
(७) उं – उं३, रा – उं४;
(८) घो – रा६, रा – उं३;
(९) उं – रा४, रा रा२;
(१०) रा – रा५, रा – उं२;
(११) घो – उं४, रा – घो२;
(१२) उं – ब५, रा – ह२;
(१३) रा – उं६, रा – ह१;
(१४) घो – घो६ शह, रा – ह२;
(१५) उं – रा६, रा – ह३;
(१६) उं – उं४, रा – ह४*
(१७) उं – रा२ शह, रा – ह३;
(१८) घो – रा५, रा – ह२;
(१९) घो – उं७, रा – घो१;
(२०) उं – ब३, नंतर (आ. ३१२ प्रमाणे)

* किंवा (१६) ..., रा – ह२;
(१७) घो – रा५, रा – ह३;
(१८) उं – रा२, रा – ह२;
(१९) घो – उं७, रा – घो१;
(२०) उं – ब३, नंतर (आ. ३१२ प्रमाणे)

(३) रा – घो५, रा – ब४;
(४) उं – उं७ शह, रा – रा४;
जर (४) ... रा – ब३;
(५) उं – उं४, रा – रा४;
(६) रा – उं५, रा – रा५;
(७) रा – ब ६, रा – उं४;
(८) उं – ब३ शह, रा – उं३;
(९) घो – ब२, रा – उं२;
(१०) घो – उं४, रा – उं३;
(११) घो – रा५, रा – घो२;
(१२) रा – रा७, रा – ह१;
(१३) रा – उं६, रा – घो१;

(१४) घो – उं७, (पुढे आ. ३१२ प्रमाणे)
(५) रा – उं५, रा – उं३;
(६) उं – उं८, रा – रा४;
(७) घो – व२, रा – उं५;
(८) रा – व६, रा – उं४;
जर (८) ..., रा – रा६;
(९) घो – घो३, रा – उं५;
(१०) उं – व३, रा – घो४;
(११) रा – रा५, रा – ह३;
(१२) रा – उं६, रा – ह४;
(१३) उं – उं५, रा – ह५;
(१४) रा – घो६, रा – घो६;
(१५) रा – घो५, रा – उं६;
(१६) उं – उं२, रा – रा६;
(१७) रा – घो४, रा – रा७;
(१८) रा – उं४, रा – उं७;
(१९) उं – व१, रा – रा ८;
(२०) उं – उं३, रा – उं७;
(२१) घो – व४, रा – रा८;
(२२) रा – रा३, रा – उं८;
(२३) घो – उं२, रा – घो८;
(२४) उं – घो४, रा – ह७;
(२५) रा – उं२, रा – ह८;
(२६) घो – रा३, रा – ह७,
(२७) घो – उं१ शह, रा – ह८
(२८) उं – उं३ शह मात)
(९) उं – व३ शह, रा – उं३;
(१०) घो – उं३, रा – उं२;
(११) रा – रा५, रा – घो२;
(१२) घो – घो५, रा – घो१;
(१३) रा – उं६, रा – उं१;
(१४) घो – उं७, रा – घो१; *

* आणि ह्या चालीतून आ. ३१२ ची स्थिती येते, आता राजाला दुसऱ्या बाजूला हकलणे ही समस्या उरते. आ. ३१२ पाहा.



आकृती : ३१२
पांढऱ्याची खेळी आहे.

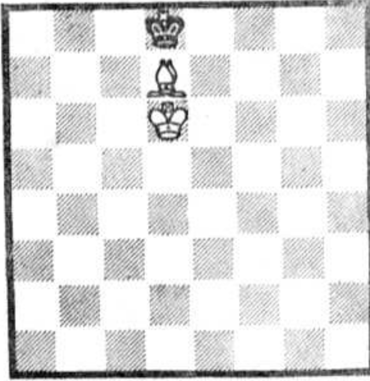
(१५) उं – उं ५, रा – उं १;
(१६) उं – ह ७! रा – रा १;
(१७) घो – रा ५, रा – व १; *
(* पुढच्या खेळीपेक्षा चांगली आहे.)
(१७) ..., रा – उं १;
(१८) घो – व ७ शह, रा – रा १;
(१९) रा – रा ६, रा – व १;
(२०) रा – व ६, रा – रा १;
(२१) उं – घो ६ शह, रा – व १;
(२२) घो – उं ५, रा – उं १;
(२३) उं – व ३, रा – व १;
(२४) उं – घो ५, रा – उं १;
(२५) उं – व ७ शह, रा – घो १;
(२६) रा – उं ६, रा – ह २;

(२७) रा – उं ७, रा – ह १;
(२८) रा – घो ६, रा – घो १;
(२९) घो – ह ६ शह, रा – ह १;
(३०) उं – उं ६, शह मात)
(१८) रा – रा ६, ...; किंवा
(१८) उं – रा ४, ...ही सुद्धा चांगली खेळी आहे. पुढे त्याच प्रकारची खेळी प्रणाली येते. उदा०
(१८) उं – रा ४, रा – उं २;
(१९) घो उं ४, रा – व २;
(२०) रा – उं ७, रा – व १;
(२१) उं – उं ६, रा – उं २;
(२२) उं – घो ५, रा – व १;
(२३) रा – रा ६, रा – उं १;
(२४) रा – व ६, रा – व १,
(२५) घो – ह ५, रा – उं १;
(२६) उं – व ७ शह, रा – घो १;
(२७) रा – उं ६, रा – ह २;
(२८) घो – घो ७, रा – ह ३;
(२९) रा – उं ७, रा – ह २;
(३०) उं – घो ५, रा – ह १;
(३१) घो – व ६, रा – ह २;
(३२) घो – उं ८ शह, रा – ह १;
(३३) उं – उं ६ शह मात)
(१८) ..., रा – उं २;
(किंवा १८ ... रा – उं १;
(१९) घो – व७, रा – घो२;
(२०) उं – व३, रा – उं१;
(२१) उं – घो५, रा – व१;
(२२) घो – उं५, ... आणि काळ्याच्या १७ व्या खेळीवरील सूचनेप्रमाणे पुढे चालू.
(१९) **घो – व७, रा – घो२;**
किंवा (१९) ..., रा – उं३;
(२०) उं – व३! ... आणि आता
(अ) (२०) ..., रा – उं२;
(२१) उं – घो५, रा – उं१;
(२२) रा – व६, रा – व१;
(२३) घो – उं५, रा – उं१;
(२४) उं – व७ शह, ... आणि काळ्याच्या १७ व्या खेळीवरील सूचनेप्रमाणे पुढे
(ब) २० ..., रा – घो२;
(२१) रा – व६, रा – उं१;
(२२) घो – उं५, रा – घो१;
किंवा (२२) ..., रा – व१;
(२३) उं – घो५, ... मग वरीलप्रमाणे)
(२३) रा – व७, रा – ह२;
(२४) रा – उं७, रा – ह१;
(२५) रा – घो६, रा – घो१;
(२६) उं – ह६ आणि २ खेळ्यांत मात
(२६) ..., रा – ह१;
(२७) उं – घो७ शह, रा – घो१;
(२८) घो – व७ मात
(२०) **उं – व३, रा – उं३;**
(२१) **उं – ह६, रा – उं२;**
(२२) **उं – घो५, रा – व१;**
(२३) **घो – घो६, रा – उं२;**
(२४) **घो – व५ शह, रा – व१;**
(२५) **रा – व६, रा – उं१;**
(२६) **रा – रा७, रा – घो२;**
(२७) **रा – व७, रा – घो१;**
(२८) **उं – ह६, रा – ह२;**
(२९) **उं – उं८, रा – घो१;**
(३०) **घो – रा७, रा – ह२**
किंवा (३०) ..., रा – ह१;

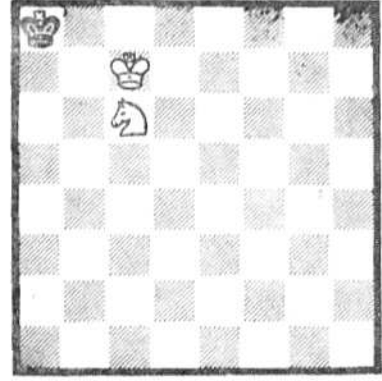
(३१) रा – उं७,   रा – ह२;
(३२) घो – उं६ शह,   रा – ह१;
(३३) उं – घो७ मात
(३१) रा – उं७,   रा – ह१;

(३२) उं – घो७ शह, येथे
(३२) घो – उं६ ?? नको कारण बरोबरी होते (३२) ..., रा – ह२;
(३३) घो – उं८ (किंवा उं८) मात

ह्यामध्ये तीन प्रकारांनी बरोबरीचा डाव होण्याचा संभव असतो. उदा० काळ्याची खेळी असताना.



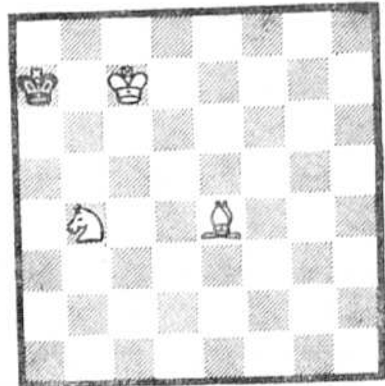
आकृती ३१३
काळ्याची खेळी आहे.
(१) उंटामुळे बरोबरी



आकृती ३१४
काळ्याची खेळी असताना
(२) घोड्यामुळे बरोबरी

(३) आकृती ३१५ मध्ये दोन्ही मोहोऱ्यांमुळे होणारी बरोबरी दाखविली आहे.

आकृती ३१३ ते ३१५ मधील पांढऱ्या बुद्धिबळाच्यामुळे काळा राजा त्याचे सुरक्षित स्थान सोडू शकत नाही त्यामुळे डाव बरोबरीचा होतो.



आकृती ३१५
काळ्याची खेळी आहे.
(३) उंट आणि घोड्यामुळे बरोबरी

काही (प्राथमिक) शेवटच्या खेळ्या

आतापर्यंत दिलेल्या 'प्रा' 'थ' 'मि' 'क' 'मा' 'त' मधील उदाहरणांवरून आपल्याला माहीत झाले आहे की जर केवळ एक एक लहान मोहोरे, दोन्ही बाजूंना असेल, तर मात करता येत नाही. परंतु अंतिम पर्वामध्ये पटावर, प्यादे आणि राजा विरुद्ध लहान मोहोरे आणि राजा, अशी स्थिती असेल, तर डावाचे भवितव्य प्याद्याच्या वजीरीकरणावरती अवलंबून असते. तेव्हा आपण अशा प्रकारची काही उदाहरणे पाहू.

(एक)

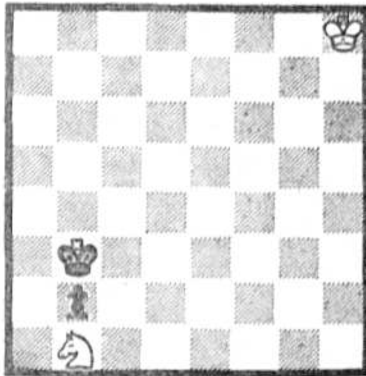
(च) राजा आणि प्यादे विरुद्ध राजा आणि घोडा

अंतिम पर्वामध्ये, घोडा विरुद्ध प्यादे अशी स्थिती येते; अशा स्थितीमध्ये, वजीरीकरणाच्या पट्टीतील (परंतु 'ब ह' पट्टीत प्यादे असेल तर 'ब ह १' खेरीज) प्याद्याच्या पुढे जर घोडा पोहोचू शकला तर शेवटी बरोबरी होते. (१) उदा० आ. ३१६ मध्ये एक वैशिष्ट्यपूर्ण स्थिती दाखवली आहे ती पहा. या स्थितीतून काळ्याने जर (१)... रा – डं७, ही खेळी केली तर पांढरा (२) घो – ह३ शह ... ही चाल करून शह देतो. आणि काळ्याने जर (१)..., रा – ह७ ही खेळी केली तर पांढरा (२) घो – ब२ ... ही खेळी करतो. थोडक्यात वजीरीकरणाच्या घरावर घोड्याचा ताबा राहतो. आता पांढरा घोडा जरी सक्तीने हलविणे भाग पाडले तरीही डाव बरोबरीचा होतो. उदा०

(१) घो–ब २ शह, रा – डं७,

(२) घो – डं ४! प्या – घो ८ = व

(३) घो – ह ३ शह द्विघाती हल्ला करून वजीर मारतो.

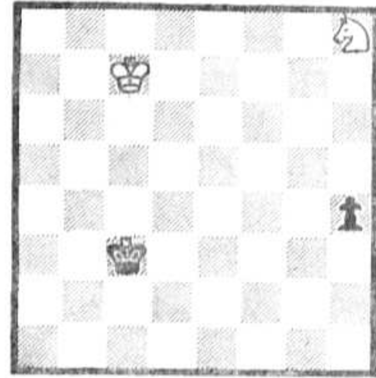


आकृती ३१६
कोणाचीही खेळी असो बरोबरी होते.

(२ – क) आता घोडा जर प्याद्या पासून लांब असेल किंवा काही कारणाने तो वजीरीकरणाच्या पट्टीत सरळ पोहोचू शकत नसेल तर शह देत देत किंवा शहाची दहशत दाखवीत तो वेळेवर योग्य स्थानी पोहोचू शकतो.

अशा प्रकारच्या हिकमती बचावासाठी आकृती ३१७ पाहा.

उदा० आकृती ३१७ पाहा.



आकृती ३१७

पांढऱ्याची खेळी आहे. बरोबरी होते.

(१) घो – उं७, ...; (परंतु
(१) घो – घो६, ... ही खेळी केली तर पांढरा हरतो. उदा०
(१) ..., प्या – ह६;
(२) घो – उं४, प्या – ह७;
(३) घो – रा२ शह, रा – ब७;
(४) घो – घो३, रा – रा८;)
(१) ..., प्या – ह६;
(२) घो – घो५, प्या – ह७;
(३) घो – रा४ शह, रा – उं७; किंवा
(३) ..., रा – ब५;

(४) घो – उं२ ! ; आणि घोड्याजवळ जाण्यासाठी काळ्याला माघार घेणे भाग पडते. तेव्हा पांढऱ्याला उसंत मिळते, आणि तो पांढरा राजा घोड्याजवळ आणण्याच्या खटपटीला लागतो.

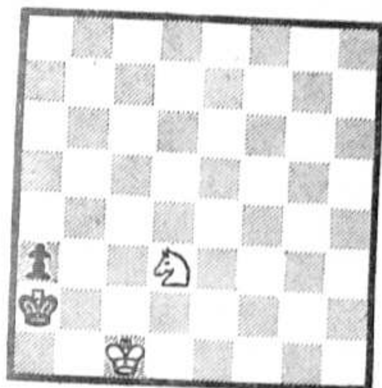
(४) ..., रा – उं६;
(५) रा – ब६, रा – ब७;
(६) रा – रा५, रा – रा७;
(७) घो – ह१ ! रा – उं६;
(८) रा – ब४, रा – घो७;
(९) रा – रा३, रा × घो;
(१०) रा – उं२, बरोबरी होते)
(४) घो – घो३, रा – ब८;
(५) रा – ब६, रा – रा८;
(६) रा – रा५, रा – उं७;
(७) रा – उं४, बरोबरी होते.

(२ख) ह्यामध्ये एक अपवादात्मक स्थिती आकृती ३१८ मध्ये दाखविली आहे. ती पाहा. आकृती ३१८ मध्ये दाखविलेल्या घोडा विरुद्ध प्यादे अशा पेचप्रसंगातील स्थितीतच फक्त शेवटी मात होऊ शकते. उदा०

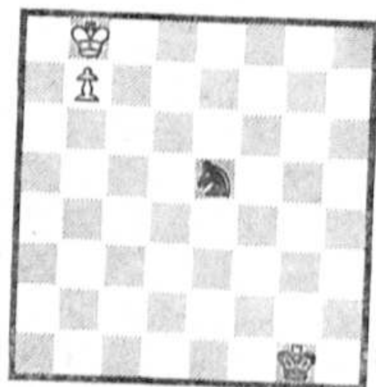
(१) रा – उं २, रा – ह ८;
(२) घो – उं १, प्या – ह ७;
(३) घो – घो ३ शह मात.

ह्या वस्तुस्थितीवरून उद्भवणारे एक सूत्र लक्षात ठेवावे. जर ह – पट्टीतील किंवा घो – पट्टीतील सातव्या घरात प्यादे असताना त्याच्याजवळ त्याचा

राजा असेल तर प्याद्याने जिंकण्याची संधी मिळू शकते. परंतु प्यादे जर व - पट्टीतील किंवा रा - पट्टीतील किंवा उं—पट्टीतील सातव्या घरात असेल तर घोड्याने बरोबरी करण्याची संधी मिळते



आकृती ३१८
पांढऱ्याची खेळी आहे.



आकृती ३१९
काळ्याची खेळी आहे. पादरा जिंकतो.
परंतु प्यादे जर रा/उं/व पट्टीत असेल तर बरोबरी होते.

(२ ग) आकृती ३१९ पाहा.
(१) ..., घो - व २ शह;
(२) रा - उं ८ ... परंतु
(२) रा - उं ७ ?? नको कारण

(३) ..., घो - उं ४; बरोबरी होते.
(२) ..., घो - घो ३ शह;
(३) रा - व ८, ... ;

आणि मग पांढऱ्या प्याद्याचा वजीर निर्धोकपणे होऊ शकतो आणि शेवटी पांढरा डाव जिंकतो.

(छ) राजा आणि घोडा विरुद्ध राजा आणि दोन प्यादी

ह्यामध्ये प्यादी जर जोडलेली नसतील आणि त्यांच्यामध्ये एक/दोन किंवा तीन पट्टींचे अंतर असेल तर घोडा त्यांना रोखू शकतो. परंतु अंतिम निर्णय दोन्ही राजांच्या आनुषंगिक स्थितीवर अवलंबून असतो.

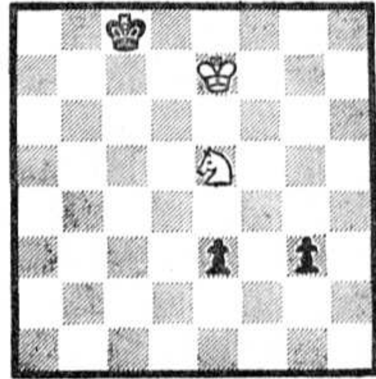
(१) उदा० आकृती ३२० पाहा.

आकृती ३२० मध्ये पहिली खेळी पांढऱ्याची असेल तर बरोबरी होते-

(१) घो – उं३, प्या – घो७;
(२) घो – घो१ ! ... (परंतु
(२) रा – रा६ नको कारण मग
(२) ... प्या – रा७,
(३) रा – उं६, प्या – घो८ / = व;
(४) घो × व, प्या – रा८ / = व)
(२) ..., रा – उं२;
(३) रा – रा६, रा – उं३;
(४) रा – रा५, ... वगैरे.

आणि समजा पहिली खेळी जर काळ्याची असेल तर तो प्याद्याचा वजीर नक्की करू शकतो. उदा०

(१) ... , प्या – रा७;
(२) घो – उं३, प्या – घो७;
(३) घो – रा१, प्या – घो८ = व
किंवा (३) घो – घो१, प्या – रा८ = व

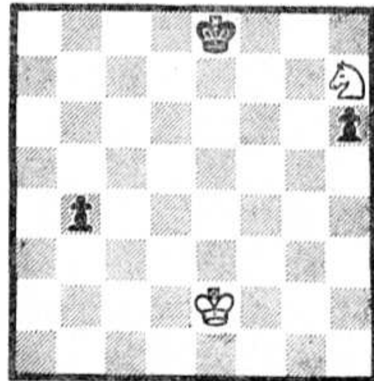


आकृती ३२०
जर पांढऱ्याची खेळी असेल तर बरोबरी होते आणि जर काळ्याची खेळी असेल तर तो जिंकतो.

आता आकृती ३२० हून थोडी निराळी स्थिती असताना काय होते ते पाहू. उदा० आकृती ३२१ पाहा.

(२) आकृती ३२१ मध्ये राजा, एका प्याद्याचा समाचार घेतो आणि घोडा दुसऱ्या प्याद्याचा समाचार घेऊ शकतो. उदा०

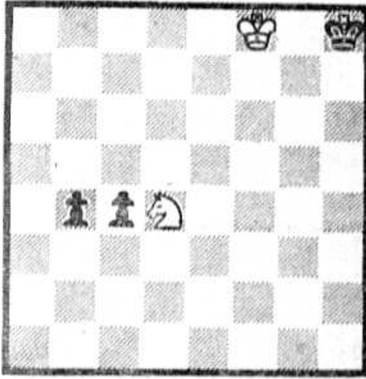
(१) घो – उं६ शह; रा – उं२;
(२) घो – रा४, रा – रा३;
(३) रा – व३, रा – उं४;
(४) घो – घो३ शह, रा – उं५;
(५) घो – ह५ शह ... वगैरे



आकृती ३२१
पांढऱ्याची खेळी आहे

आता हत्ती पट्टीतील प्याद्याचा समाचार घोडा समर्थपणे घेऊ शकतो आणि घोडा पट्टीतील प्याद्याचा समाचार राजा सहज घेऊ शकतो.

(३क) लगतच्या पट्टीतील दोन जोड बढत प्याद्यांना, घोडा अडकवून ठेवू शकतो.



आकृती ३२२
पांढऱ्याची खेळी

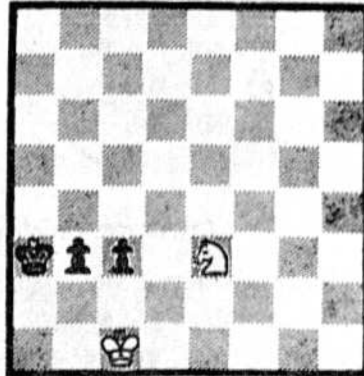
(आकृती ३२२ पाहा.)
(१) घो – उं३, प्या – घो८;
किंवा १ ..., प्या – उं६;
(२) घो – ब४, ... ;
किंवा १ ..., रा – ह२;
(२) घो – ब२, ... ;
किंवा (२) रा – रा७, ...;
(२) घो – ब२, प्या – घो७;
(३) घो – घो१, ...; वगैरे

परंतु अशा दोन जोड प्यादे असताना विरोधी घोडा त्यांच्याजवळ आहे. परंतु त्या जोड प्याद्या सहाव्या किंवा सातव्या रांकेत नसतील तरच वरील प्रकारचे डावपेच करता येणे शक्य असते.

(३ख) आता प्याद्यांना त्यांच्या राजाचे सहाय्य मिळाल्यास आणि तेथे जवळपास असणाऱ्या घोड्याला राजाचे सहाय्य असल्यास डाव काही काळ चालू शकतो.

उदा० आकृती ३२३ पहा.

(अ) आकृती ३२३ मध्ये जेव्हा पांढऱ्याची खेळी असते, तेव्हा बरोबरी होते.
उदा०
(१) रा – घो१, ...; आता पांढऱ्या राजाने समयोचित पवित्रा घेतला आहे.
उदा० जर (१) ..., प्या – उ७ शह;
(२) घो × प्या, ... ;
आणि जर (१) ..., प्या – घो७;
(२) घो – ब१, रा – घो८;
(३) घो × (घो) प्या! ... ;
शेवटी जर (१) ..., रा – घो५;
(२) घो – ब५ शह, रा – उं५;
(३) घो × प्या, रा × घो;
(४) रा – उं१, ...;
(पुढे आकृती २७१ अ प्रमाणे बरोबरी होते.)



आकृती ३२३
(अ) पांढऱ्याची खेळी असेल तर बरोबरी होते.
(ब) काळ्याची खेळी असेल तर तो जिंकतो.

(ब) आकृती ३२३ मध्ये जेव्हा काळ्याची खेळी असते तेव्हा तो जिंकतो.

(१) ..., रा – ह७;
ही खेळी डावाचा निर्णय देते.

(२) घो – व१, प्या – घो७ शह

(३) घो × प्या, प्या × घो शह

(४) रा – व१, प्या – घो८ = व शह

(३ग) आकृती ३२४ प्रमाणे दोन प्याद्या असताना घोड्याने मात करता येणे शक्य होते

(अ) पांढऱ्याची खेळी असताना

(१) घो – उं६, रा – ह८;

(२) घो – घो४, प्या – ह७;

(३) रा – उं१, प्या – घो४;

(४) घो – उं२ मात.

(ब) काळ्याची खेळी असताना

(१) ..., रा – ह८;
किंवा (१) ..., प्या – घो४;

(२) घो – उं६, प्या – घो५;

(३) घो × प्या शह, रा – ह८;

(४) रा – उं१, ... ;

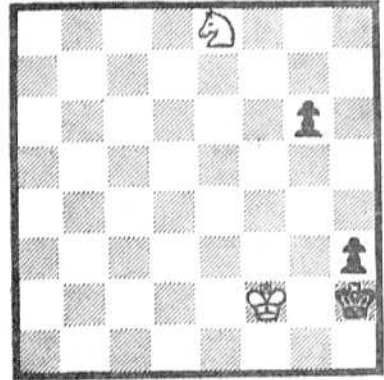
(२) घो – उं६, रा – ह७;

(३) घो – घो४ शह, रा – ह८;

(४) रा – उं१, प्या – घो४;

(५) रा – उं२, प्या – ह७;

(६) घो – रा३, प्या – घो५;



आकृती ३२४
पांढरा जिंकतो

(७) घो – उं१, प्या – घो६ शह;

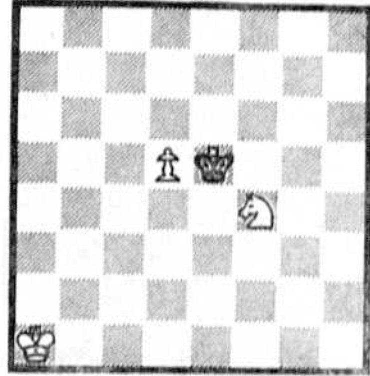
(८) घो × प्या शह – मात

(ज) राजा, प्यादे आणि घोडा विरुद्ध राजा

अंतिम पर्वामध्ये नुसत्या घोड्याचा वस्तुनिष्ठ लाभ जर असेल तर डाव जिंकता येत नाही. परंतु पटावर घोड्याशिवाय जर एखादे प्यादे जादा असेल तर डाव जिंकता येतो. परंतु येथे काळ्याने जर प्यादे मारले तर डाव बरोबरीचा होतो हे उघड आहे. ह्यासाठी घोड्याने (पिछाडीला राहून) प्याद्याचे संरक्षण नेहमी करावयास हवे. कारण वेळ पडल्यास, घोडा स्वतःचे बलिदान करून, प्याद्याची बढतीची महत्त्वाकांक्षा पुरी करू शकतो. उदा. आकृती ३२५ मध्ये काळा राजा व ३ आणि रा ४ मध्ये गस्त घालण्याशिवाय काहीही करू शकत नाही. कारण त्याने जर घोडा मारला तर प्यादे पुढे पुढे जाते आणि शेवटी त्याचा वजीर होऊ शकतो. काळा राजा व ३ आणि रा ४ मध्ये जर गस्त घालीत बसला तर पांढरा राजा प्याद्याजवळ जातो. आणि पुढे राजाच्या मदतीने प्याद्याचा वजीर होऊ शकतो. कारण प्यादे

सहाव्या घरात पोहोचल्यावर घोड्याने शह देऊन राजाला वजीरीकरणाच्या घरापासून लांब पळविता येते किंवा घोड्याच्या मदतीने पांढरा राजा विरोध मिळवू शकतो. उदा.

(१) रा – घो २ रा – व ३;
(२) रा – उं ३, रा – रा ४;
(३) रा – उं ४, रा – व३;
(४) रा – घो ५, रा – व २;
(५) रा – उं ५, रा – उं २;
(६) प्या – व ६ शह, रा – व १;
(७) रा – उं ६, रा – उं १;
(८) घो – रा ६, *रा – घो १;
(९) प्या – व ७, रा – ह१ किंवा ह२
(१०) प्या – व ८ / = व, ...
*किंवा (८) प्या – व ७ शह रा – व १;
(९) घो – ह ३, रा – रा २.



आकृती ३२५
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(१०) रा – उं ७, मग प्याद्याचा वजीर होतो. येथे दहाव्या चालीमुळे पांढरा वजीरी करणाच्या घराचा ताबा मिळवू शकतो त्यामुळे प्याद्याचा वजीर निर्धोक होऊ शकतो.

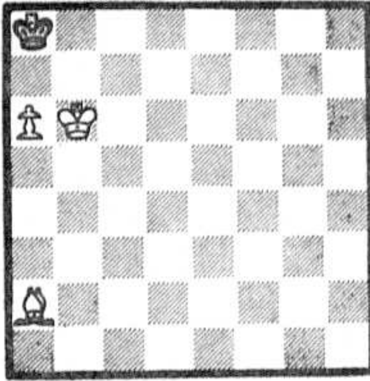
(दोन)

(च) राजा आणि उंट विरुद्ध राजा आणि प्यादे

अंतिम पर्वामध्ये प्यादी जर फार पुढे गेली असतील तर त्यांची आगेकूच केव्हाही थांबविता येत नाही. ह्या अपवादाव्यतिरिक्त, शेवटील खेळयात, उंट विरुद्ध एक प्यादे अथवा दोन प्यादी जेव्हा असतात तेव्हा त्याचा शेवट बरोबरीत होतो. परंतु शेवटी जर उंट विरुद्ध तीन प्यादी असतील तर त्याचा शेवट, प्याद्यांच्या आनुषंगिक स्थितीवरती अवलंबून असतो; आणि मग डावाचा शेवट बरोबरीत अथवा डाव जिंकण्यामध्ये होतो.

वजीरीकरणाच्या पट्टीतील प्याद्यापुढील कोणतेही घर जर उंटाच्या माऱ्यात येत असेल, तर (अगदी असाधारण प्रकाराखेरीज) मग "उंट विरुद्ध प्यादे" ह्याचा शेवट बरोबरीत होतो; परंतु राजा जर त्याच्या उंटाचा मारा रोखीत असेल किंवा प्यादे शह देऊन जर चाल मिळवीत असेल तर मग प्याद्याने (म्हणजे प्याद्याचा यशस्वी रीतीने वजीर करून) अंती डाव जिंकता येतो. उदा. आ. ३२६ पहा.

(१) हत्तीच्या पट्टीत प्यादे असताना



आकृती ३२६
पांढऱ्याची खेळी आहे

(१क) वजीरीकरणाच्या घराच्या रंगाच्या घरात हल्लणारा उंट जर असेल तर राजाच्या मदतीने त्या प्याद्याचा वजीर करता येतो. उदा. आकृती ३२६ पाहा.

(१) उं – ब'१ शह, रा – घो१;

(२) प्या – ह७ शह, रा – उं१;

(३) प्या – ह८/व शह,

आणि मग पांढरा सहज जिंकू शकतो.

(१ख) उंट जर वजीरीकरणाच्या घराच्या रंगाविरुद्ध रंगाच्या घरात हल्लणारा असेल आणि विरोधी राजा जर घो २ किंवा ह १ ह्या घरात वेळीच पोहोचू शकला तर डाव बरोबरीचा होतो. आकृती ३२७ पहा :

(१ख) आकृती ३२७ पाहा.

(१) उं – ब४, ...;

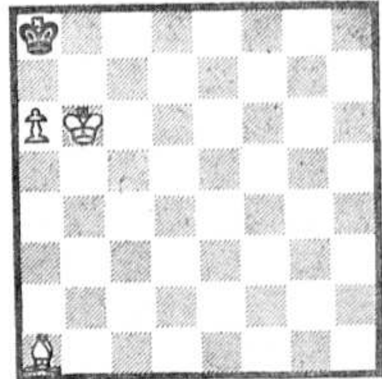
येथे (१) प्या – ह७, ... किंवा

(१) उं – रा५ ... ह्या खेळया केल्या की डाव कुंठित होऊन बरोबरीचा होतो.

(१) ..., रा – घो१;

(२) उं – रा'१ शह रा – ह१;

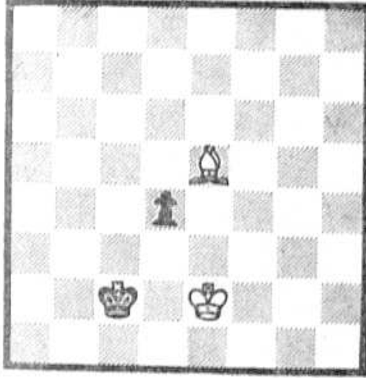
किंवा (२) प्या – ह७ शह, रा – ह१ दोन्ही मधे डाव कुंठित होऊन बरोबरी होऊ शकते. म्हणून **(३) उं – ब४, ...;** ही खेळी पांढरा करतो मग काळा **(३) ..., रा – घो१;** ही खेळी करतो; काळा राजा घो१ आणि ह१ ह्या घरांमध्ये गस्त घालीत राहतो पांढरा काहीच प्रगती करू शकत नाही आणि डाव शेवटी बरोबरीचा होतो.



आकृती ३२७
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(२) आता काही वैशिष्ट्यपूर्ण स्थिती असताना काय होते ते पाहू.

२ (क)



आकृती ३२८
काळ्याची खेळी आहे तो जिंकतो.

आकृती ३२८ पाहा.

(१) ..., प्या - ब ६ शह;

(२) राजा कोठेही हलतो, प्या - ब७;

(३) ... नंतर, प्या - ब८ / = ब;

मग काळा डाव जिंकतो.

असा डाव, काळा केवळ त्याच्या सुदैवाने जिंकतो. अंतिम पर्वात आकृती ३२८ ची स्थिती खूप गुंतागुंतीच्या खेळ्यांतूनच उद्भवली असावी. कारण सर्वसाधारणपणे, पांढऱ्याने ते प्यादे मारून, बरोबरी केली असती.

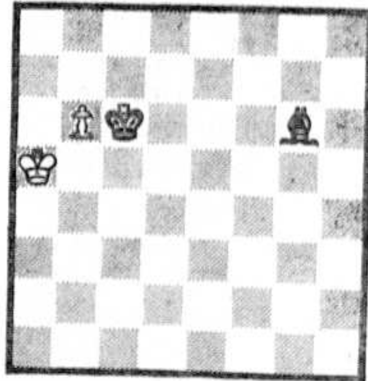
(२ ख) आकृती ३२९ मधील स्थिती निराळी आहे. यामध्ये प्याद्याचा शह असत नसल्याने काळा अगदी वेळेवर योग्य ठिकाण वळकावू शकतो. उदा०

(१) रा - ह८, उं - रा१!

(२) प्या - घो७, रा - उं२;

(३) रा - ह७, उं × प्या;

आणि मग बरोबरी होते.



आकृती ३२९ : पांढऱ्याची खेळी आहे

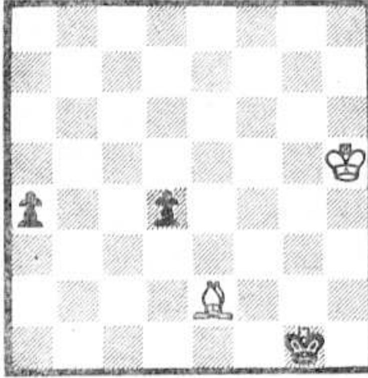
आकृती ३२९ मधील स्थितीत उंट, रा१ या घराखेरीज दुसऱ्या कोणत्याही घरात (सुरक्षितपणे) जर असेल तर तो बरोबरी करू शकतो.

(छ) राजा आणि दोन प्यादी विरुद्ध राजा आणि उंट

उंटाविरुद्ध दोन प्यादी असताना, जिंकण्याची संधी बऱ्याच वेळा मिळते; परंतु चवथ्या रांकेपुढे प्यादी, जर गेल्या नसतील तर डाव बरोबरीचा होण्यामध्ये काही अडचण येत नाही.

परंतु, चवथ्या रांकेपुढे प्यादी असतील आणि उंट एका प्याद्याचा समाचार घेऊ शकतो का ? तसेच राजा दुसऱ्या प्याद्याला रोखू शकतो का ? ह्यावर डावाचे भवितव्य अवलंबून असते.

(१) आता प्यादी पाचव्या रांकेत जर असतील तर मग राजाच्या आनुषंगिक स्थितीवर डावाचा निर्णय अवलंबून असतो. उदा० आकृती ३३० पाहा.



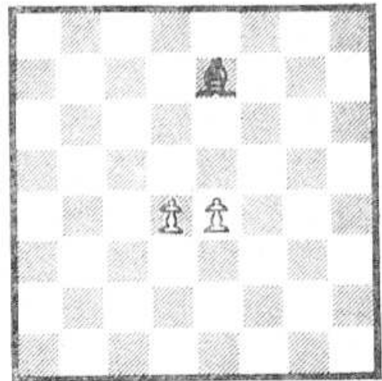
आकृती ३३०
पांढऱ्याची खेळी आहे

(१) उं – उं४, प्या – ह६;
(२) रा – घो४, रा – उं७ !
(३) रा – उं४, प्या – व६;
(४) रा – रा४, प्या – व७;
(५) उं – घो३, प्या – ह७;

तेव्हा एका प्याद्याचा वजीर नक्की होऊ शकतो आणि मग डाव जिंकता येतो.

अशाप्रकारे पाचव्या रांकेत किंवा त्याच्यापुढे, मध्ये दोन पट्ट्यांचे अंतर ठेवून जर प्यादी असतील, तर मग उंट त्यांना रोखू शकत नाही. परंतु त्यांच्यामध्ये एकाच पट्टीचे जर अंतर असेल (उदा० वह५ आणि वउं५) तर मग त्यांना वघो२ किंवा वघो४ ह्या घरातून उंट रोखू शकतो आणि त्यांच्यामध्ये जर तीन पट्ट्यांचे अंतर असेल (उदा० वह ५, रा ५) तर मग वउं१ किंवा वउं५ मधून उंट त्यांना रोखू शकतो. ह्या सर्वांमधून असा निष्कर्ष काढता येतो की, दोन प्याद्यांचे एकमेकापासूनचे अंतर, जर दोन / चार किंवा अधिक पट्ट्यांचे असेल तर, ते प्याद्यांना अधिक अनुकूल असते, (ह्याचे एक उदा० आकृती ३३० मध्ये दिले आहे ते आपण पाहिले आहे.)

(२) एकमेकांच्या शेजारच्या पट्टीत दोन बढत प्याद्या जर सहाव्या रांकेत नसतील तर त्यांना उंट थोपवू शकतो. उदा० आकृती ३३१ मध्ये दोन पांढऱ्या प्याद्या, रा४ आणि व ४ मध्ये असताना जर काळ्याची खेळी असेल तर तो त्या प्याद्यांना थोपवू शकतो.



आकृती ३३१
काळ्याची खेळी आहे.

(१) ..., उं – (रा) उं ३;
(२) प्या – रा ५, उं – घो २;

किंवा

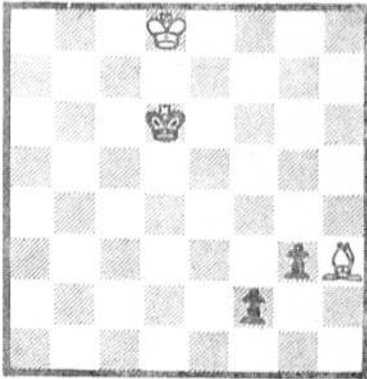
(२) प्या – व ५, उं – रा ४;

आता प्यादा पुढे जाऊ शकणार नाही. परंतु पांढऱ्या प्याद्या जर रा ६ आणि व ६ मध्ये असतील तर मग

(१) ..., उं – (रा) उं १;
(२) प्या – रा ७, ... ही खेळी करून पांढरा एका प्याद्याचा वजीर नक्की करू शकतो.

(३) एकमेकालगत प्यादी असताना, उंट ज्या कर्ण रंगाच्या घरातील आहे, त्याच्याविरुद्ध रंगाच्या घरात प्यादे हलविणे नेहमी श्रेयस्कर ठरते. नाहीतर त्यांना लगेच रोखता येते. उदा० आकृती ३३२ मध्ये, राजा असूनसुद्धा प्याद्याची चाल उंटाने रोखली असल्यामुळे डाव जिंकता येत नाही. उदा०

(१) उं – घो २ ! रा – रा ४;
(२) रा – रा ७, रा – व ५;
(३) रा – रा ६, रा – रा ६;
(४) रा – रा ५, रा – रा ७;
(५) रा – उं ४, ...; शेवटी दोन्ही राजेच फक्त एकमेकांशी लढू शकतात. त्यामुळे बरोबरी होते.



आकृती ३३२
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(ज) राजा, उंट आणि प्यादे विरुद्ध राजा आणि उंट

गेल्या शतकाच्या शेवटी एल. सेंटूरनी ने, अंतिम पर्वामधील राजा, उंट आणि प्यादे विरुद्ध राजा आणि उंट ह्यांच्या शेवटील खेळ्यांवर पुष्कळ संशोधन केले आहे. त्यांनी सर्व संभाव्य गोष्टींचा विचार करून अत्यंत महत्त्वाचे निष्कर्ष काढले आहेत. हे निष्कर्ष पुढील दोन सूत्रात सांगितले आहेत.

(सूत्र क्र. १) काळा राजा प्याद्यापुढील घरात जर असेल किंवा तो जर प्याद्यापुढील कोणत्याही घरात जाऊ शकेल आणि त्या घरातून, त्या (काळ्या राजा) ला हुसकता येत नसेल तर तो डाव बरोबरीचा होतो. (आकृती २८७ पहा).

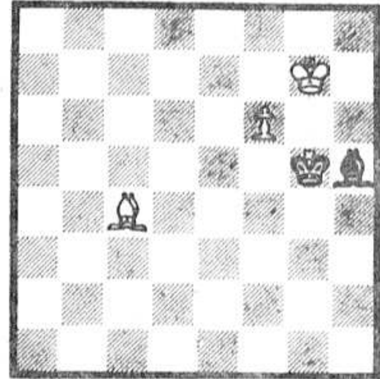
(सूत्र क्र. २) **पांढरा राजा प्याद्याजवळ असताना, काळा राजा त्या प्याद्याच्या मागे असून, ते प्यादे त्याच्या (म्हणजे काळ्या राजाच्या) माऱ्यातील असते. पुढे त्या (काळ्या राजा) च्याकडे 'विरोध' येत असेल आणि त्याचा उंट दोन कर्णांवरती हालचाल करून त्यांपैकी कोणत्याही कर्णावरील कमीत कमी दोन घरांवरती मारा करीत असेल तरच काळा, तो डाव बरोबरीचा करू शकतो.** (ह्या सूत्राचे स्पष्टीकरणासाठी आकृती ३३३ ते ३३६ पाहा)

(१) आकृती ३३३ मध्ये काळा उंट दोन कर्णांवरती हालचाल करू शकतो. इतर सर्व गोष्टी सूत्र क्र. दोन प्रमाणे आहेत. तेव्हा पुढील खेळ्या होतात उदा०

(१) उं – उं७, उं – रा७;
(२) उं - घो६, उं – उं५;
(३) उं – ह७, उं – घो६;
(४) उं - घो८, उं × उं;
(५) रा × उं, रा × प्या

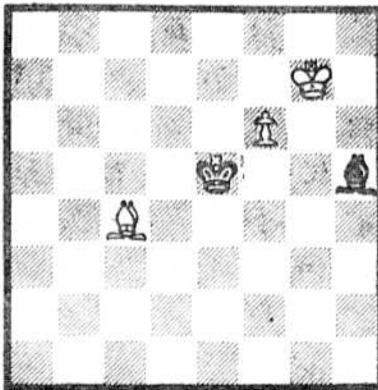
किंवा

(१) उं – रा६, उं – रा१ किंवा
(१) उं – घो५, उं – घो३ वगैरे.



आकृती ३३३
पांढऱ्याची खेळी आहे.

पांढरे प्यादे मारले गेल्यामुळे पांढऱ्याचा शेवटचा अशातंतू नष्ट होतो.



आकृती ३३४
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(२) ३३४ मध्ये काळ्याकडे नुसता कर्ण विरोध असून भागत नाही.

आ. ३३४ पाहा.

(१) उं - ब३, रा - उं५;
(२) उं - घो६, उं हलतो;
(३) प्या – उं ७, आणि प्याद्याचा वजीर होतो आणि मग पांढरा जिंकतो. ह्यावरून आणखी एक गोष्ट कळून येते की, काळ्या उंटाला, प्याद्याच्या वजीरीकरणाच्या मार्गावरून यशस्वी रीतीने हकलून लावले की मग पांढरा डाव जिंकू शकतो.

(३) आता प्यादे मध्यावरील पट्टीवर असताना काय होते पाहू.

आ. ३३५ पहा.

(१) उं – रा७, उं – उं७;

(२) उं – घो४ उं – ह५; किंवा

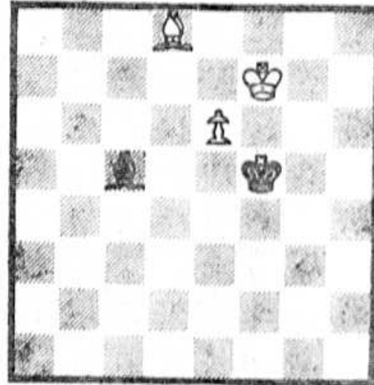
(१) उं - उं६, उं – घो५;

(२) उं - घो७, उं – उं४;

(३) उं - उं८, उं × उं;

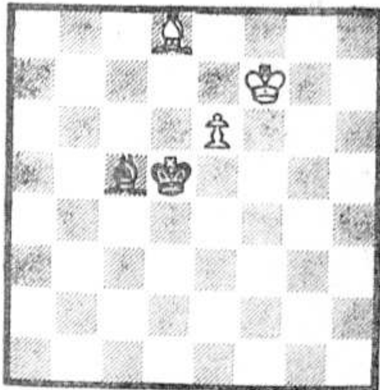
(४) रा × उं रा × प्या.

अशा रीतीने बरोबरी होते.



आकृती ३३५
पांढऱ्याची खेळी आहे, बरोबरी होते.

(४) आता आ. ३३६ पाहा. ह्यामध्येही कर्णविरोधामुळे काळा हरतो.



३ आ कृती३६
पांढऱ्याची खेळी आहे तो जिंकतो.

(१) उं – रा७, उं – उं७;

(२) उं – घो४, उं – ह५;

(३) उं – उं३, रा – व३;

(४) उं – उं६, … ;

आणि आता प्याद्याला पुढे जाण्यापासून रोखता येत नाही. तेव्हा प्याद्याचा वजीर करून पांढरा डाव जिंकतो.

तीन

शेवटच्या खेळ्यांत लहान मोहोरे

अंतिम पर्वामध्ये जर लहान मोहोरी असतील, तर पुढीलप्रमाणे ४ निष्कर्ष निघतात.

(१) सर्वसाधारणपणे घोड्यापेक्षा उंट बरा असतो.

(२) वस्तुनिष्ठ लाभ जेव्हा दृग्गोचर होतो, तेव्हा ह्या दोन्ही मोहोऱ्यांचे महत्त्व कमी लेखण्यात येते; परंतु अशा प्रकारात घोड्यापेक्षा उंट बहुधा विजय संपादन करू शकतो.

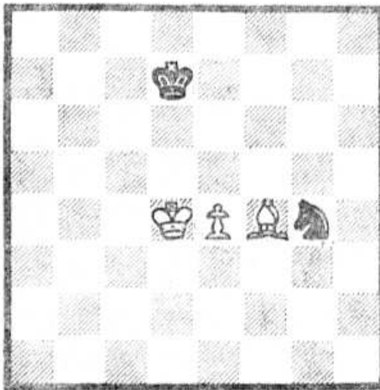
(३) वस्तुनिष्ठ समान स्थिती जर असेल तर बरोबरी होते. परंतु अल्पशा स्थितिजन्य वर्चस्व जर असेल तर उंट समर्थपणे त्याचा फायदा चांगल्या रीतीने घेऊ शकतो.

(४) बहुतेक प्यादी किंवा सर्व प्यादी जर उंटाच्या कर्णवराच्या रंगातील घरांत असतील तर मग उंटापेक्षा घोडा वरचढ ठरण्याचा संभव असतो.

वरील चार्थींचे स्पष्टीकरण पुढे दिलेल्या उदाहरणांमधून केलेले आहे ते पाहावे.

(च)

राजा अधिक उंट आणि प्यादे विरूद्ध राजा आणि घोडा



आकृती ३३७
पांढऱ्याची खेळी आहे बरोबरी होते.

(१) आकृती ३३७ पाहा. काळा राजा, जर प्याद्याच्यापुढे किंवा जवळ असेल तर डाव, बरोबरीचा होतो. परंतु ह्याच्या उलट काळा राजा, जर प्याद्याच्या पाठीमागे किंवा लांब असेल तर पांढरा जिंकतो.

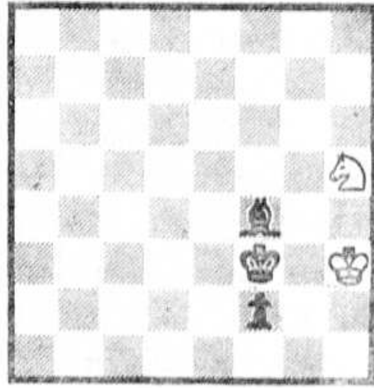
(१) उं – घो५, ... ; (परंतु
(१) रा – व५, घो – उं३ शह;
(२) रा – हलतो, घो × प्या;)
(१) ..., रा – रा३; (मग पांढरा काहीही करू शकत नाही) घोडा, पटाच्या कडेच्या चौकटीत, जर नसेल तर मग घोडा कुंठित होत नाही.

आकृती ३३७ मध्ये काळा राजा, जरी रा – घो३ मध्ये असला तरीसुद्धा डाव बरोबरीचा होतो. ह्याच्या उलट प्यादे जर पुढे गेले असेल तर (उदा० आ. ३३८ मध्ये) प्याद्यापुढे काळा राजा असणे इष्ट असते आणि तसा जर तो नसेल तर मग डाव कुंठित करणे हा एकमेव बचाव उरतो. उदा०

(२) आ. ३३८ पाहा.

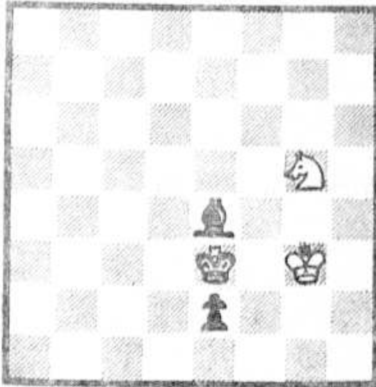
(१) घो घो३!, उं – रा४; (किंवा
(१) ..., उं × घो; बरोबरी होते)
(२) घो – उं१, रा – ग ७;
(३) ग – घो२, उं – उं५;
(४) रा – ह१! रा – उं६ (किंवा
(४) ... रा × घो; बरोबरी होते)
(५) घो – घो३, ! उं – रा६;
(६) रा – ह२, उं – उं५;
(७) रा – ह१, ... ;

आता काळा काहीही करू शकत नाही. येथे पांढरा, त्याच्या घोड्याचे बलिदान करावयास नेहमी तयार असूनसुद्धा, काळ्याचे काहीही चालत नाही.



आकृती ३३८
पांढऱ्याची खेळी आहे. बरोबरी होते.

(३) आता आकृती ३३९ पाहा. ह्यामध्ये आकृती ३३८ मधील बुद्धिबळे एका पट्टीने डावीकडे हलविली आहेत.



आकृती ३३९
पांढऱ्याची खेळी आहे, तो हरतो.

आ. ३३९ मधील स्थितीतून डाव बरोबरीचा न होता, काळा जिंकू शकतो. कारण काळा त्याच्या प्याद्याचा वजीर करू शकतो. आणि शेवटी डाव जिंकू शकतो. उदाहरणार्थ,

(१) घो – उं३, उं × घो;

(२) रा हलतो, प्या – रा८/ = व
प्याद्याचा वजीर होतो.

(४) आता समजा, पांढरा राजा रा१ मध्ये आहे. बाकीची परिस्थिती आकृती ३३९ सारखी असेल तर मग डाव बरोबरीचा होतो.

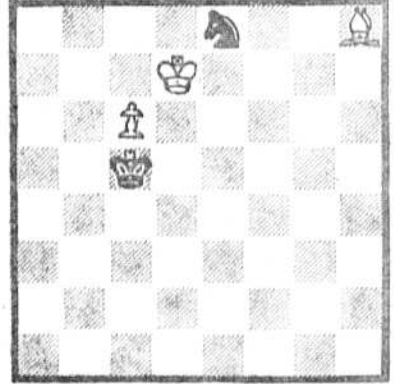
(५) पांढरे प्यादे सहाव्या रांकेत असताना, काळा राजा जर प्याद्याच्या मागे असेल, तसेच पांढरा राजा जर घोड्यावर सरळ हल्ला चढवू शकत असेल तर साधारणपणे पांढरा जिंकू

शकतो. कारण पांढरा त्याच्या कुशल डावपेचांनी घोड्याला प्याद्यापासून लांब पिटाळून देऊ शकतो. उदा० आकृती ३४० पाहा. पांढरे प्यादे पुढील डावपेच टाकून मोकळे करता येते.

(१) उं – उं३, ...; (परंतु
(१) उं – रा५ ! नको कारण
(१) ..., रा – घो३;
(२) उं – व४ शह, रा – घो८ !

आणि पांढऱ्याला वेळकाढू – चाल राहात नाही.)

(१) ..., रा – घो३, (जर
(१) ... रा – घो४ किंवा
(१) ... रा – व४ तर मग
(२) उं – व४ ! ... ही खेळी करून पांढरा जिंकतो.



आकृती ३४०
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(२) उं – ह५ शह, रा – घो४;
(३) उं – व८, रा – उं४;
(४) उं – ह४, रा – घो४;
(५) उं – घो५, रा – उं४;
(६) उं – रा३ शह, रा – व४;
(७) उं – व३ ! घो – व३;
(८) प्या – उं७ ... आणि मग पांढरा जिंकतो.

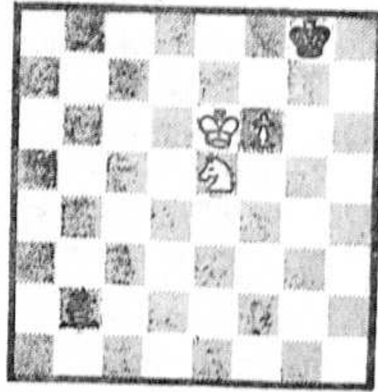
(छ)

राजा, घोडा आणि प्यादे विरुद्ध राजा आणि उंट

काळा राजा जर, प्याद्यापुढे अथवा जवळ असेल, तर ती साधी बरोबरी होते. कारण, काळा उंट अशा कर्णात राहतो की, त्या उंटाच्या कर्णमार्ग्यातून पांढऱ्या प्याद्याला जाणे भाग पडते. तेव्हा काळ्या उंटाच्या कर्णमार्ग्यात, ढालीसारखे येऊन, त्याच वेळी काळ्या राजाला लांब पळविणे ह्या दोन्ही गोष्टी एकाच वेळी साधणे, पांढऱ्या घोड्याला अशक्य असते.

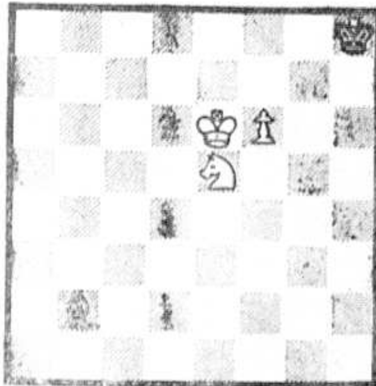
पांढऱ्या प्याद्यापुढे जर काळा राजा नसेल आणि त्याच वेळी तो खूप लांब असेल तरच पांढऱ्याला विजय मिळविणे शक्य होईल. परंतु ह्याला, पट मध्यावरील प्यादीचा अपवाद आहे, कारण, मग बरोबरी सक्तीने करता येते.

(१) प्याद्याजवळ राजा असतानाचा एक सामान्य प्रकार आ. ३४१ मध्ये दाखविला आहे तो पाहा.



आकृती ३४१
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(१) रा – रा७ ! रा – ह२; (किंवा
(१)..., उं – ह६ शह;
(२) रा–रा८, उं – उं१;
(३) प्या – उं७ शह, रा–घो२;
(४) घो – घो६, उं – व३;
(५) घो – रा७...;)
(२) प्या – उं७, उं – ह६ शह;
(३) रा – रा८, रा – घो२;
(४) घो – उं४, उं – घो ५; (जर
(४)..., उं – उं४;
(५) घो – घो६, रा – उं३;
(६) घो – व५ शह, रा – उं४; (७) घो – रा७ शह...)
(५) घो – रा३, उं – ह६;
(६) घो – व५, उं – उं १;
(७) घो – रा७, ...; आणि मग पांढरा जिंकतो, परंतु हे एक अपवादात्मक उदाहरण आहे.



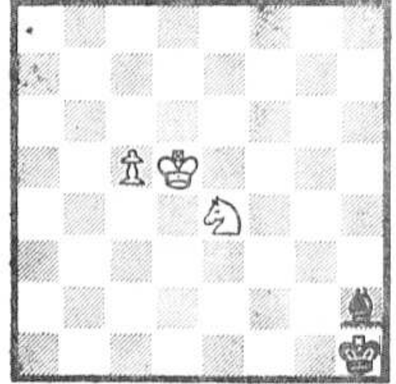
आकृती ३४२
पांढऱ्याची खेळी आहे

(उदाहरण क्र. २) समजा, वरील आ. ३४१ मध्ये काळा राजा पटाच्या कोपऱ्यातील रा ह१ मध्ये असेल तर डाव बरोबरीचा होतो. आ. ३४२ पाहा.

(१) प्या – उं७, ... ; (कारण आता (१) रा – रा७... ह्या चालीला उं×घो ह्या चालीने उत्तर देता येते. मग
(२) प्या – उं७, उं – घो२ अशा खेळ्या करता येतात.)
(१)...,उं – ह६;
(२) रा – व७, रा – घो२;
(३) रा – रा८, रा – उं३; आणि आता पांढरा घोडा रा७ ह्या घरात जाऊ शकणार नाही म्हणून शेवटी बरोबरी होते.

(उदाहरण क्र. ३) पांढऱ्या प्याद्यापासून काळा राजा जर लांब असेल तर मग उंटाचा

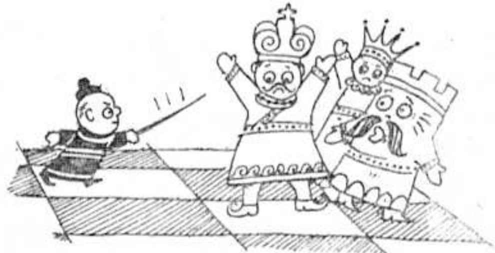
कर्ण मारा, घोडा थोपवू शकेल आणि प्याद्याचा वजीर करणे शक्य होईल. ह्यामधील सामान्य प्रकार आकृती ३४३ मध्ये दाखविला आहे.



आकृती ३४३
पांढऱ्याची खेळी आहे. तो जिंकतो.

(१) घो – व६, उं – घो८;
(२) प्या – उं६, उं – घो३;
(३) रा – रा६, उं – उं२; (येथे
(४) रा – व७... आणि नंतर
(५) घो – उं४ ... असे दडपण आणता आले असते !)
(४) रा – व७, उं – घो१;
(५) घो – घो५, रा – घो७;
(६) घो – उं७, रा – उं६;
(७) रा – उं८, उं – ह२;
(८) घो – घो५, उं – घो३;
(जर (८)..., उं – रा६;
(९) घो – व६, उं – घो३;
(१०) घो – उं४, उं – उं७;
(११) रा – व७, उं – घो६;
(१२) घो – व६, ...;
(९) घो – ह३ ! (परंतु
(९) रा – घो७ ?! नको कारण
(९) ..., उं – व१;
(१०) घो – ह३, रा – रा५;
(११) घो – उं४, रा – व४ बरोबरी होते.)
(९) ..., रा – रा५;
(१०) घो – उं४, उं – उं७;
(११) रा – व७, उं – घो६;
(१२) घो – व६ शह ...; आणि ह्यापुढे प्याद्याची आगेकूच थांबविता येत नाही.

अंतिम पर्वात हत्ती



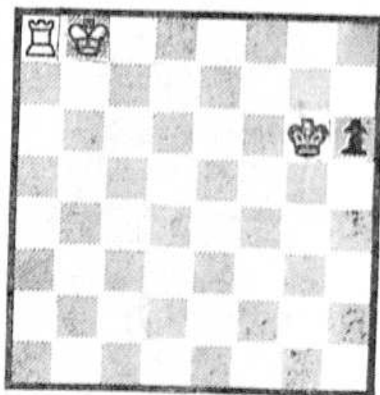
हत्ती आणि प्यादे ह्यांच्या शेवटील खेळ्या :
राजा आणि हत्ती विरुद्ध राजा आणि प्यादी :

आपल्याला अवगतच आहे की, एका हत्तीच्या मदतीने राजा, विरोधी एकुलत्या एका राजावर सक्तीने मात करू शकतो. (आकृती ७० पाहा) अंतिम पर्वामध्ये राजा आणि हत्ती विरुद्ध राजा आणि प्यादी अशी स्थिती जेव्हा असते, तेव्हा हत्ती जर सर्व प्याद्यांना मारू शकला तर तो शेवटी जिंकतो. सर्वसाधारणपणे पांढरा राजा एखाददुसऱ्या काळ्या प्याद्याजवळ जर असेल तर तो जिंकतो; परंतु काळ्या प्याद्या जर तीन-चार असतील तर मग बरोबरी होते. ह्याच्या उलट, पांढरा राजा काळ्या प्याद्यांजवळ नसून काळा राजा जर काळ्या प्याद्यांजवळ असेल आणि जर एक काळी प्यादी असेल तर बरोबरी होते; आणि एकापेक्षा जास्त प्याद्या असतील तर काळा राजा जिंकतो.

एक
राजा आणि हत्ती विरुद्ध राजा आणि एक प्यादे :

(क) अशा स्थितीत काळ्या प्याद्याजवळ काळा राजा असेल आणि पुढे जर तो त्याच्याजवळ राहू शकला तरच त्याला कदाचित भरीव कामगिरी करता येईल; परंतु ह्यासाठी प्यादे आणि राजा कमीत कमी चवथ्या रांकेत असावे लागतात. असे असेल तरच काळ्या राजाला संकल्पित भरीव कामगिरी करता येणे शक्य होईल.

आता समजा, प्यादे आणि राजा जर तिसऱ्या रांकेत असतील तर काय घडते ते आपण आकृती ३४४ वरून समजावून घेऊ.



आकृती ३४४
पांढऱ्याची खेळी आहे. तो जिंकतो.

(१) ह – ह५, प्या – ह४;
(२) रा – उं७, प्या – ह५;
(३) रा – व६, प्या – ह६;
(४) ह – ह३ ! प्या – ह७;
(५) ह – (रा) ह३, . . . ;

आता काळे प्यादे सहज मारता येते.

(ख) परंतु काळा राजा आणि प्यादे चवथ्या रांकेत किंवा त्याच्यापुढे जर असेल तर डावाचा निकाल पांढऱ्या राजाच्या स्थितीवर सर्वस्वी अवलंबून असतो आणि त्यामध्ये पांढरा राजा प्याद्यापुढील घरात जर जाऊन बसू शकला तर मग त्या प्याद्याचा अवतार संपतो; कारण

मग पांढऱ्या हत्तीच्या साहाय्याने (दोन जोरात) पांढरा राजा ते कुंठित झालेले प्यादे सहज मारू शकतो. परंतु पांढरा राजा प्याद्याच्या वजीरीकरणाच्या पट्टीपर्यंत जर पोहोचू शकला नाही तरच मग मुख्य समस्या निर्माण होते. ह्या गोष्टींवरून तयार केलेले सूत्र पुढे दिले आहे.

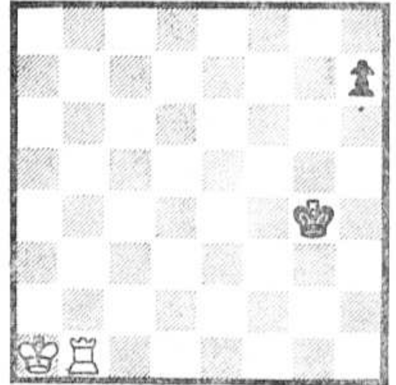
सूत्र क्र. ४ : अंतिम पर्वामध्ये पांढरा हत्ती आणि राजा विरुद्ध काळे प्यादे आणि राजा अशी स्थिती असताना, काळ्या प्याद्याला अजूनही ओलांडावयाच्या पुढील घरावरती जर (दोघांचाही म्हणजे) पांढऱ्या हत्तीचा आणि पांढऱ्या राजाचा एकाच वेळी मारा होत असेल तरच फक्त पांढरा जिंकतो.

ह्यामधून आणखी एक सूत्र निघते ते पुढे दिले आहे.

सूत्र क्र. ५ : काळ्या प्याद्यापुढे पांढरा राजा आहे परंतु तो प्याद्याच्या पट्टीपासून दोन पट्ट्या बाजूला आहे. अशा स्थितीत पांढऱ्याची जर खेळी असेल तर तो जिंकतो. आकृती ३४५ मध्ये असा एक सामान्य प्रकार दाखविला आहे.

काळ्याची खेळी असेल तर तो बरोबरी करतो.

उदा० (१) . . . , प्या - ह ४;
(२) रा - घो२, प्या - ह ५;
(३) रा - उं २, जर
(३) ह - घो१ शह, रा - उं ६;
(४) ह - (रा) ह १, रा - घो ६;
(परिस्थितीत फारसा बदल होत नाही.)
(३) . . . , प्या - ह ६;
(४) रा - व २, प्या - ह ७;
(५) रा - रा २, रा - घो ६;
(६) ह - (रा) ह१, (ह्यापेक्षा जास्त काहीही करू शकत नाही.)
(६) . . . , रा - घो ७;
(७) ह × प्या शह, रा × ह अशा रीतीने बरोबरी होते.



आकृती ३४५
काळ्याची खेळी असताना बरोबरी होते.

परंतु प्रथम खेळी पांढऱ्याची, जर असेल तर मग तो पुढे जाणाऱ्या प्याद्याच्या आगेकुचीवर बंधन घालतो आणि त्याच वेळी रा - ह ह्या वजीरीकरणाच्या पट्टीत, पांढऱ्या राजाला जाता यावे यासाठी पांढरा वेळ (म्हणजे खेळ्या) मिळवू शकतो. आकृती ३४५ पाहा.

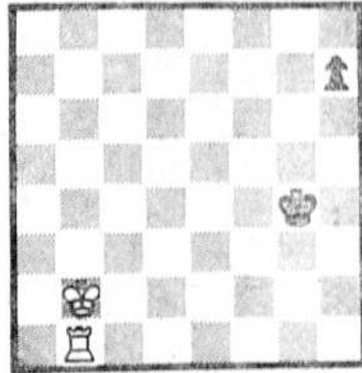
उदा. (१) ह - घो १ शह; रा - उं४;
(२) ह - ह १, रा - घो ३;
(३) रा - घो २, प्या - ह ४;
(४) रा - उं ३, रा - घो ४;

(५) रा – ब २, प्या – ह ५;
(६) रा – रा २, रा – घो ५;
(७) रा – उं २, प्या – ह ६;
(८) ह – (ब) ह १, रा – उं ५;
(९) ह–ह४शह, रा–घो४ किंवा उं४;
(१०) रा – घो ३, ... आणि मग प्यादे सहज मारता येते.

परंतु येथे प्यादे सातव्या रांकेत जावयाच्या आधी (पांढरा) राजा रा २ ह्या घरात जाऊ शकतो किंवा नाही; असा पेचप्रसंग जेव्हा उपस्थित होतो तेव्हा नेहमी जागरूकपणे खेळी गणना करूनच खेळावयास हवे.

आता पांढरा राजा आ. ३४६ प्रमाणे ब घो २ मध्ये जर असेल तर तो वेळेवर पोहोचू शकेल आणि डाव जिंकू शकेल. (इतर परिस्थिती आ. ३४५ प्रमाणे आहे.)

(१) ..., प्या – ह४;
(२) ह – घो१ शह, रा – उं६;
(३) ह – ह१, रा – घो५;
(४) रा – उं ३, प्या – ह५;
(५) रा – ब ३, प्या – ह६;
(६) रा – रा २, रा – घो६,
(७) ह – घो१ शह (परंतु
(७) रा–उं१ ? ? नको, कारण
(७)..., प्या–ह७;
ही खेळी केल्याने बरोबरी होते.
(७)..., रा – ह७;
(८) ह – घो ८, रा – ह८;
(९) रा – उं २, प्या – ह७;
(१०) रा – घो३, रा – घो८;
(११) रा – ह३ काटशह, रा – ह८;
(१२) ह – (ब) ह८, रा – घो८;

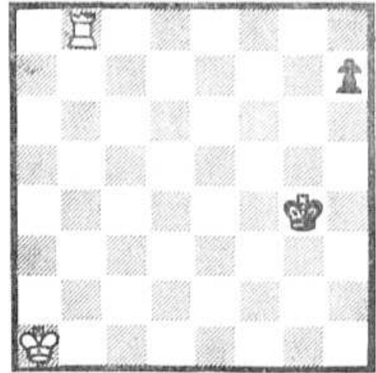


आकृती ३४६
काळ्याची खेळी आहे.
पांढरा डाव जिंकतो.

(१३) ह – ह१ शह, रा – उं ७;
(१४) रा × प्या, ...

(ग) काळ्या प्याद्याच्या पाठीमागे पांढरा हत्ती जर असेल तर मग पांढरा राजा एक घर लांब असला तरी चालू शकतो. कारण (प्याद्याला मारण्यासाठी) पांढऱ्याला वेळेचा लाभ मिळू शकतो. उदा० आ. ३४७ पाहा ह्यामध्ये हत्ती ब घो८ मध्ये आहे; बाकी सर्व आकृती ३४५ प्रमाणे आहे.

आकृती ३४७ पाहा.
(१) ..., प्या – ह४;
(२) ह – घो८ शह, रा – उं६;
किंवा (२)..., रा – ह६;
(३) रा – घो२, प्या – ह५;
(४) रा – उं२, रा – ह७;
(५) रा – व२, प्या – ह६;
(६) रा – रा२, रा – ह८;
(७) रा – उं३, ... नंतर मुख्य चाली-प्रमाणे)
(३) ह – (रा) ह८, रा—घो५;
(४) रा – घो२, प्या – ह५;
(५) रा – उं२, प्या – ह६;
(६) रा – व२, रा – घो६;
(७) रा – रा२, (परंतु
(७) रा – रा३; नको
कारण (७)..., रा – घो ७!
(८) ह – घो ८ शह, रा – उं८!!
आणि मग बरोबरी होते किंवा
(८) रा – रा२, प्या – ह७, बरोबरी होते.
(७) ..., रा – घो७;
जर (७) ..., प्या – ह७;
(८) रा – उं१ आणि मग राजाला त्याच्या प्याद्याचे संरक्षण करता येत नाही.
(८) ह – घो८ शह, रा – ह८;



आकृती ३४७
काळ्याची खेळी आहे.

(९) रा – उं ३!
परंतु हे नको
(९) रा – उं१ ?... ; कारण
(९) ..., प्या – ह७;
बरोबरी होते.
(९) ..., प्या – ह७;
(१०) रा – घो३, रा – घो८;
(११) रा – ह३ काटशह, रा – ह८;
(१२) ह (व) ह८, ... ;
पुढे आकृती ३४६ प्रमाणे

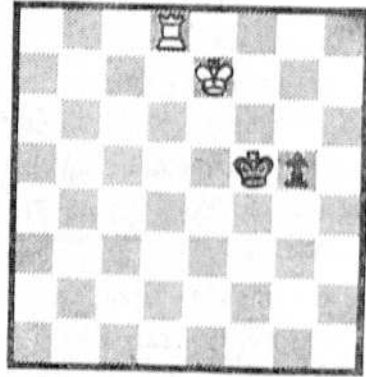
(घ) पांढरा राजा काळ्या प्याद्याच्या पाठीमागे जर असेल तर निरनिराळे प्रकार उद्भवतात.

(१) ह – प्यादे किंवा घो – प्यादे जर असेल तर हत्ती प्याद्याच्या पाठीमागे आठव्या रांकेत असणे श्रेयस्कर असते. ह्यावरून आणखी एक सूत्र उद्भवते ते पुढे दिले आहे.

सूत्र क्र. ६ : पांढरा राजा आणि पांढरा हत्ती काळ्या (ह – प्या किंवा घो – प्या) प्याद्याच्या पाठीमागे आहेत; आणि अशा वेळी पांढरा राजा काळ्या प्याद्याच्या घरापासून जर दोन रांका लांब असेल तर पांढरा जिंकतो. अगदी काटेकोरपणे सांगावयाचे झाल्यास वरील

सूत्राला आणखी एक पुस्ती जोडावी लागेल. ती अशी : "दोन रांकांमध्ये राहता यावे यासाठी राजाने 'गतिवाढ' घालवून चालणार नाही. उदा० आकृती ३४८ मध्ये ह्या नियमाचे दिग्दर्शन केले आहे. ह्यामध्ये दोन मार्गांनी विजय मिळविता येतो. उदा०

(अ)



आकृती ३४८
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(१) रा - ब६, प्या - घो ५,
किंवा (१) ..., रा - रा ५;
(२) ह - (रा) घो ८, रा - उं ५;
(३) रा - ब५, पुढे मुख्य खेळ्यांप्रमाणे,
(२) रा - ब ५, रा - उं ५;
(३) रा - ब ४, रा - उं ६;
जर (३) ..., प्या - घो ६;
(४) ह - उं ८ शह, रा - घो ५;
(५) रा - रा ३, ...;
(४) रा - ब ३, प्या - घो ६;
(किंवा ४) ..., रा - उं ७;
(५) ह - उं ८ शह, रा - घो ६;
(६) रा - रा २, रा - ह ७;
(७) ह - (रा) घो ८, प्या - घो ६;
(८) रा - उं ३, ... ;
(५) ह - उं ८ शह, रा - घो ७;
(६) रा - रा २, रा - घो ८;
किंवा (६) ..., रा - ह - ७;
(७) ह - (रा) घो ८, प्या - घो ७;
(८) रा - उं २, रा - ह ८;
(९) ह - ह ८, शह (मात)

(७) रा - उं ३, (किंवा
(७) ह (रा) घो ८ ...)
(७) ..., प्या - घो ७;
(८) ह - घो ८, रा - ह ८;
(९) रा - उं २! (परंतु (८) ह × प्या, नको. कारण मग बरोबरी होते.)

ह्यानंतर पांढरा तीन खेळ्यांत मात करतो.

(ब)

(१) ह - उं ८ शह, रा - रा ५;
(किंवा (१) ..., रा - घो ५;
(२) रा - उं ६, रा - उं ५;
(३) रा - घो ६ काटशह, रा - घो ५;
(४) ह - उं ५, ... ;)

(२) रा - उं ६, प्या - घो ५;
(३) रा - घो ५, प्या - घो ६;
(४) रा - ह ४, प्या - घो ७;
(५) ह - (रा) घो ८, रा - उं ६;
(६) रा - ह ३, ..., आणि मग पांढरा प्यादे मारू शकतो.

उपरिनिर्दिष्ट दोन्ही खेळी प्रकारात राजाला, त्याच्या परतीच्या मार्गाने जाताना गतिवाढ घालविण्याची मुळीच आवश्यकता नसते. म्हणजे 'गतिवाढ' न घालविता सुद्धा, तो प्याद्याजवळ राहतो. आता आकृती ३४९ मध्ये हत्ती व ६ मध्ये आहे (आणि बाकी सर्व आकृती ३४८ प्रमाणे आहे.) ह्या (आकृती ३४९) मध्ये डाव बरोबरीचा होतो. उदा०

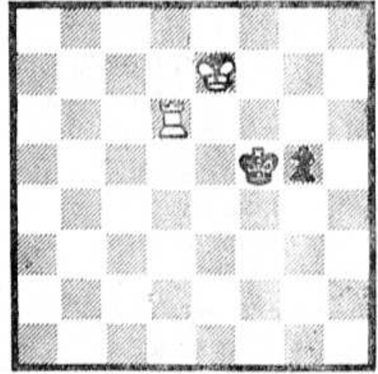
(१) ह – उंद शह, रा – रा ५;
(२) रा – रा ६, प्या – घो५;
(३) ह – घो६, रा – उं६;
(४) रा – उं५, प्या – घो६;

पांढऱ्याला चांगली गतिवाढ मिळून देणारी खेळी मिळत नाही.

(५) रा – घो५, प्या – घो७;
(६) रा – ह४, रा – उं७;

आणि पांढरा एक खेळी मागे पडतो. कारण जर

(७) ह – उं६ शह, रा – रा७;
(८) ह – (रा)घो६, रा – उं७; वगैरे.



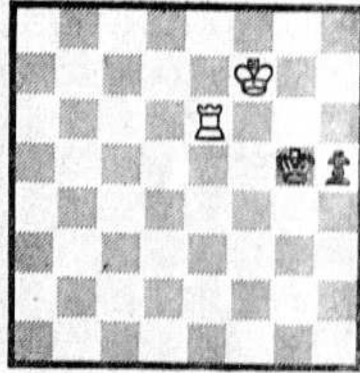
आकृती ३४९
पांढऱ्याची खेळी आहे. बरोबरी होते.

ह्यामध्ये पांढऱ्याने, पुढे दिलेला एक सर्वात चांगला प्रयत्न करावा.

(१) ह – व५ शह, रा – उं५;
(२) रा – उं६, प्या – घो५;
(३) ह – व४ शह, रा – उं६;
(४) रा – उं५, प्या – घो६;
(५) ह – व३ शह, रा – उं७;
(६) रा – उं४, प्या – घो७;
(७) ह – व२ शह, रा – उं८;
(८) रा – उं३, प्या – घो८/=घो-शह;
(९) रा – रा३, घो – ह३ शेवटी बरोबरी होते.

ह्यावरून दिसून येते की, अशा प्रकारच्या शेवटील खेळ्या होण्यासाठी मुळातली वैशिष्ट्यपूर्ण स्थितीच कारणीभूत असते म्हणजे प्याद्याच्या जवळपास राजा असला म्हणजे विजय मिळू शकतो; परंतु योग्य ठिकाणी जर तो नसला (म्हणजे तो जर लांब असला) तर हमखास बरोबरी होते.

(१) 'ह प्यादे' हे नेहमी अपवादात्मक असते. उदा० आकृती ३५० पाहा.



आकृती ३५०
पांढऱ्याची खेळी आहे. तो जिंकतो.

(१) ह – रा५ शह, रा – घो५;
(२) रा – घो६, प्या – ह५;
(३) ह–रा४ शह, रा – घो६;
(४) रा – घो५, प्या – ह६;
(५) ह – रा३ शह, रा – घो७;
(६) रा – घो४, प्या – ह७;
(७) ह – रा२ शह, रा – घो८;
(८) रा – घो३, प्या – ८/=घो, शह;
(९) रा – उं३, रा – उं८;
(१०) ह – (रा)घो२, ...आणि मग हत्ती घोडा मारू शकतो व शेवटी पांढरा जिंकतो.

(२) उंट पट्टी प्यादे किंवा केंद्रपट्टी प्यादे जर असेल तर खेळ निराळ्या तऱ्हेने होतो.

सूत्र क्र. ७ : काळे प्यादे ज्या रांकेत असेल त्याच रांकेत काळा राजा आहे; आणि पांढर हत्ती पहिल्या रांकेत आहेत; अशा वेळी पुढे दिल्याप्रमाणे स्थिती असेल आणि पांढऱ्याची जर खेळी असेल तर पांढरा नेहमी जिंकतो.

(१) दुसऱ्या, तिसऱ्या किंवा चवथ्या रांकेत जर प्यादे असेल तर पांढरा नेहमी जिंकतो;

किंवा

(२) अ : पाचव्या रांकेत काळे प्यादे आणि राजा असताना, पांढरा राजा जर त्याच्या पाठीमागे तीन रांका असेल तरच पांढरा जिंकतो.

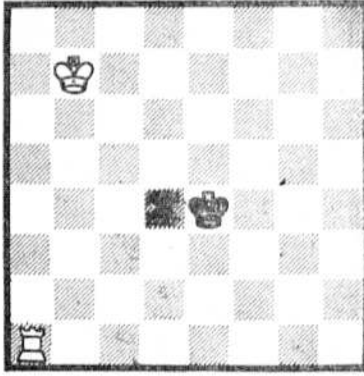
किंवा

(२) ब : सहाव्या रांकेत काळे प्यादे आणि राजा असताना, पांढरा राजा जर त्याच्या पाठीमागे दोन रांका असेल तरच पांढरा जिंकतो.

किंवा

(२) क : सातव्या रांकेत काळे प्यादे आणि राजा असताना, त्याच रांकेत जर पांढरा राजा वजीरीकरणाच्या घरांजवळ असेल तरच पांढरा जिंकतो.

वरील बाबींशिवाय, पुढे दिलेली आणखी एक पुस्ती जोडणे आवश्यक आहे. "प्याद्याच्याच बाजूकडे दोन्ही राजे जर असतील तर, मग काळ्याकडे विरोध जातो, तेव्हा अशा स्थितीत पांढऱ्याने कधीही जाता कामा नये." प्याद्याच्या विरुद्ध बाजूला जर राजे असतील तर पांढऱ्याला विजय सहज प्राप्त होतो. आकृती ३५१ मध्ये एक वैशिष्ट्यपूर्ण स्थिती दाखविली आहे.



आकृती ३५१

पांढऱ्याची खेळी असताना पांढरा जिंकतो.
काळ्याची खेळी असताना बरोबरी होते.

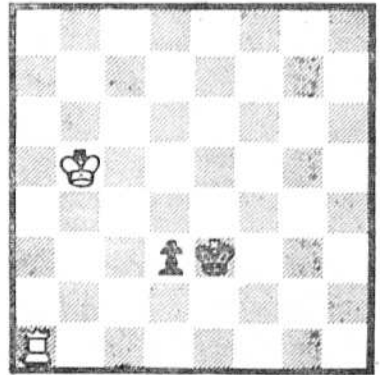
(अ) पांढऱ्याची खेळी असताना –

(१) रा – उंद, प्या – व६;
(२) रा – उं५, रा – रा६;
(३) रा – उं४, प्या – व७;
(४) रा – उं३, रा – रा७;
(५) रा – उं२ ... शेवटी पांढरा जिंकतो.

(ब) प्रथम काळ्याची खेळी असताना

(१) ..., प्या – व६;
(२) रा – उं६, प्या – व७;
(३) रा – उं५, रा – रा६;
(४) रा – उं४, रा – रा७;
(५) ह – ह२, रा – रा८; शेवटी बरोबरी होते.

सहाव्या रांकेत प्यादे जर असेल, तर पांढरा राजा आणखी जवळ असणे आवश्यक ठरते; कारण त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याला एका जादा खेळीचा लाभ मिळालेला असतो. उदा० आकृती ३५२ पाहा.



आकृती ३५२

पांढऱ्याची खेळी असताना पांढरा जिंकतो.
काळ्याची खेळी असताना बरोबरी होते.

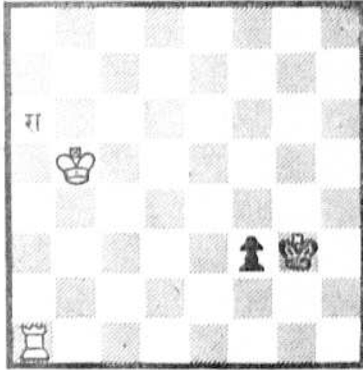
(अ) पांढऱ्याची खेळी असताना

(१) रा – उं४, प्या – व७;
(२) रा – उं३, रा – रा७;
(३) रा – उं२, प्या – व८/ = वशह
(४) ह × व ...
आणि मग पांढरा जिंकतो.

(ब) काळ्याची खेळी असताना

(१) ..., प्या – व७;
(२) रा – उं४, रा – रा७;
(३) रा – उं३, प्या – व८/ = व
(४) ह × व, रा × ह;
बरोबरी होते.

सहाव्या रांकेत जर प्यादे असेल तर प्याद्याच्या घरापासून पांढरा राजा दोन रांकांपेक्षा जास्त लांब असून चालणार नाही. सूत्र क्र. ७ (२ ब) पाहा आणि आकृती ३५३ पाहा.



आकृती ३५३
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(अ) पांढरा राजा (ब) घो ५ मध्ये असताना

(१) रा – उं४, प्या – उं७;
(२) रा – ब३, रा – घो७;
(३) रा – रा२, प्या – उं८/ = ब;
(४) ह × ब, ... ;
पांढरा जिंकतो.

(ब) पांढरा राजा (ब) ह६ मध्ये असताना

(१) रा – घो५, प्या – उं७;
(२) रा – उं४, रा – घो७;
(३) रा – ब३, प्या – उं८/ = ब;
(४) ह × ब, रा × ह;
बरोबरी होते.

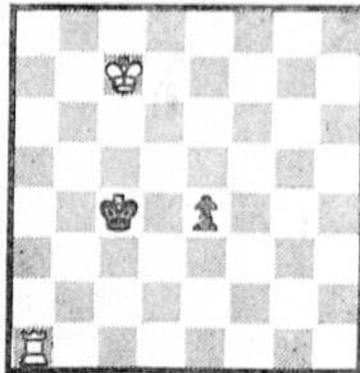
प्याद्याच्या एकाच बाजूला दोन्ही राजे असतील तर मग काळ्याकडे विरोध जातो आणि त्याच वेळी मूल्यवान गतिबाढ बालविण्याच्या जोखमीमुळे जी स्थिती प्राप्त होते ती पांढऱ्याला त्रासदायक ठरते. उदा० आकृती ३५४ पाहा.

(अ) पांढऱ्याची खेळी असताना

(१) रा – ब६, प्या – रा६;
(किंवा (१) ..., रा – ब५;
(२) रा – रा६, प्या – रा६;
(३) रा – उं५)
(२) रा – रा५, प्या – रा७;
(३) रा – उं४, रा – ब६;
(४) रा – उं३, रा – ब७;
(५) रा – उं२, ... ;
शेवटी पांढरा जिंकतो.

(ब) काळ्याची खेळी असताना

(१) ..., प्या – रा६;



आकृती ३५४
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(२) रा – व६, प्या – रा७;
(३) रा – रा५, रा – व६;
(४) रा – उं४, रा – व७;
(५) ह – ह२ शह, रा – व६; !
(किंवा) (५) ..., रा – व८;
शेवटी बरोबरी होते.

एकाच पट्टीत दोन्ही राजे असताना, विरुद्ध बाजूला जाऊन (पांढऱ्याला) विजय मिळविता येतो. ह्याच्या प्राथमिक तयारीसाठी 'विरोध' मिळविणे आवश्यक असते. उदा० आकृती ३५५ मध्ये पांढऱ्याकडे विरोध आहे आणि तो (विरोध) त्याचा हत्ती पहिल्या रांकेत जाईतोपर्यंत टिकवून ठेवणे आवश्यक असते.

(१) ह – व२, प्या – व५;
(२) ह – व१ !! ...;

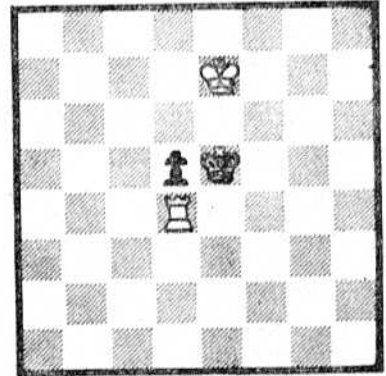
आता पांढऱ्याकडे विरोध आल्याने काळा डाव हरतो. तेव्हा अगदी आवश्यक बाब म्हणजे प्याद्याच्या विरुद्ध बाजूला जाणे.

(२) ..., रा – व४;
(३) रा – व७ !!, परंतु, हे नको
(३) रा – उं६, रा – रा५;
(४) रा – रा६, प्या – व६;

आणि काळ्याकडे विरोध जातो.

(३) ..., रा – उं५;
(किंवा (३) ..., रा – रा५;
(४) रा – उं६, ...)
(४) रा – रा६, ...;

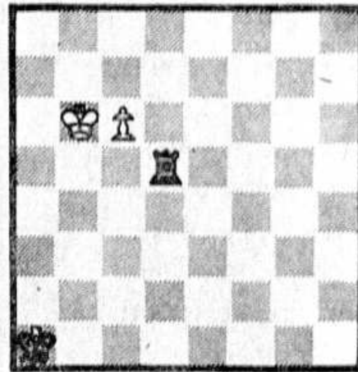
आणि मग आकृती ३५१ प्रमाणे स्थिती प्राप्त होते.



आकृती ३५५
पांढऱ्याची खेळी आहे. तो जिंकतो.

शेवटी आणखी एक गोष्ट लक्षात ठेवावयास हवी आहे की, काही विशिष्ट प्रकारांत सहाव्या रांकेतील प्यादे, हत्तीला रोखता येत नाही. ह्याचे एक नमुनेदार उदा. आ. ३५६ मध्ये दिले आहे.

(१) प्या – उं ७, ह – व३ शह;
(२) रा – घो ५, (परंतु, हे नको
(२) रा – घो७, मग (२) ...,ह – व२
किंवा (२) रा – उं५, ह – व८)



आकृती ३५६
पांढऱ्याची खेळी आहे, तो जिंकतो.

(२) ..., ह – व४ शह,

(३) रा – घो४, ह – व५ शह;

(४) रा – घो३, ह – व६ शह

(५) रा – उं२, ह – व५!

(६) प्या – उं ८,/=ह परंतु

(६) प्या – उं८ = व, ह – उं५ शह

(७) व × ह मग बरोबरी होते.

(६) ..., ह – (व) ह'५; ही खेळी मात वाचविण्यासाठी आवश्यक आहे.

(७) रा – घो ३ मात करतो किंवा हत्ती मारतो.

दोन

राजा आणि दोन प्यादी विरुद्ध राजा आणि हत्ती.

(क) सहाव्या रांकेत असणारी दोन बढत जोड प्यादी राजाच्या साहाय्याशिवाय जिंकू शकतात. उदा०

आकृती ३५७ पाहा.

पांढऱ्याची खेळी असताना;

(१) प्या – घो७, ह – घो५;

(२) प्या – ह७, ह × प्या

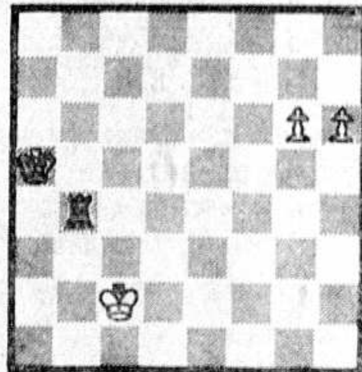
(३) प्या – ह८ = व आणि मग झुग्झवॅंगच्या स्थितीत (आकृती ३९५ पाहा.) आणून डाव जिंकतो.

काळ्याची खेळी असताना

(१) ..., ह – घो१;

(२) प्या – घो७, ह – (रा) घो१;

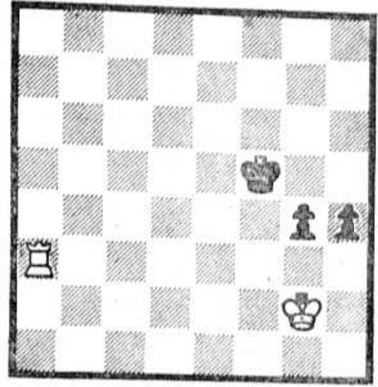
(३) प्या – ह७, मग वरीलप्रमाणे



आकृती ३५७
पांढरा जिंकतो.

(ख) दोन्ही प्याद्यांच्या समोर विरोधी राजा जर आला तर तो हत्तीच्या साहाय्याने दोन्ही प्यादी मारून शेवटी डाव जिंकतो. (आकृती ३५८ पाहा.)

(१) ह – ह४, रा – घो४;
(२) रा – उं२, रा – ह४;
(३) रा – रा३, प्या – ह६;
(जर (३) ..., रा – घो४;
(४) ह – ह५:शह, रा – घो३;
(५) रा – उं४, प्या – घो६;
(६) रा – घो४, प्या – घो७;
(७) ह – घो५, शह, रा – ह३;
(८) रा × प्या५, ... ;
(४) रा – उं२, रा – ह५;
(५) ह – घो४, रा – घो४;
(जर (५) ..., प्या – ह७;
(६) रा – घो२,).
(६) रा – घो३, रा – ह४;
(७) ह × प्या, प्या – ह७;



आकृती ३५८
पांढरा जिंकतो.

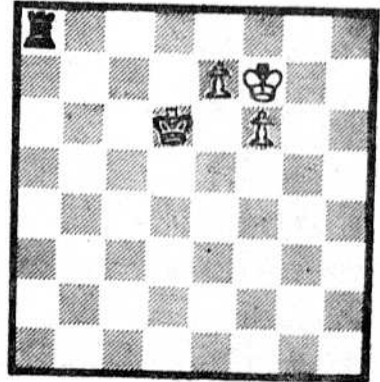
(८) ह – ह४ शह, रा – घो३
किंवा घो४;
(९) ह × प्या, वगैरे

आता काही वैशिष्ट्यपूर्ण स्थिती पुढे दिल्या आहेत.

(स्थिति क्र. १) आकृती ३५९ पाहा :

(अ) पांढऱ्याची खेळी असताना
(१) प्या – रा ८/ = व, ह × व;
(२) रा × ह, रा – रा ३;
(३) प्या – उं ७, रा – व ३;
(४) प्या–उं ८ = व; मग पांढरा जिंकतो.

(ब) काळ्याची खेळी असताना
(१) ..., रा – व २;
(२) रा – घो ६, रा– रा ३;
(३) रा – घो ७, ह – (व) घो १;
(४) रा – घो ६, ... ;
(जर (४) प्या – रा ८ = व, ह × व;
(५) प्या – उं ७, ह – रा २).
(४) ... , ह – घो १ शह;

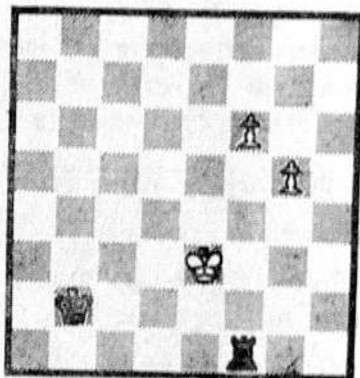


आकृती ३५९ : जो कोणी खेळेल तो जिंकतो. (काळा राजा जर रा ४/रा उं ४, किंवा रा घो ४ मध्ये असेल तर बरोबरी होते.)

(५) रा – ह ७, रा – उं २;
(६) रा – ह ६, रा × प्या;
(७) प्या – रा ८, ह × प्या; मग काळा, हत्तीच्या मदतीने जिंकतो.

(स्थिति क्र. २) आकृती ३६० पाहा.

(१) रा – व ४, रा – घो ६;
(जर (१) ..., ह – उं ४,
(२) रा – रा ४!! ह × (घो) प्या;
(३) प्या – उं ७, ह – घो ५ शह,
(४) रा – रा ३, ह – घो ६ शह;
(५) रा – उं २, ह – घो २ किंवा
ह – ह ६
(६) प्या – उं ८ = व वगैरे)
(२) रा – रा ५, रा – उं ५,
(३) प्या – घो६, ह – रा ८ शह
(४) रा – व ६, ह – (रा) घो ८;
(५) प्या – घो ७!!
(पण (५) प्या – उं ७ नको, ह×प्या शह;
(६) रा – रा ५, ह – घो ४ शह, बरोबरी होते.)
(५) ..., रा – व ५!
(६) रा – उं ६!! रा – उं ५!
(७) रा – व ७!!! रा – व ४;
(८) रा – रा ८; रा – रा ३;



आकृती ३६०
पांढऱ्याची खेळी आहे. तो जिंकतो.

(९) प्या – उं ७, ह – (व) ह ८;
(१०) प्या – उं ८ = घो शह !!
रा हलतो;
(११) प्या – घो ८ = व वगैरे.

(तीन)

राजा, हत्ती आणि प्यादे विरुद्ध राजा आणि हत्ती

सामान्य सूत्र :

वजीरीकरणाच्या घरापर्यंत काळा राजा जर पोहोचू शकला तर डाव बरोबरीचा होतो, आणि तो जर तसा पोहोचू शकला नाही तर तो डाव हरतो. बऱ्याच अंतिम डावांमध्ये हा नियम लागू पडतो, परंतु हा नियम म्हणजे दगडावरची रेघ नाही. काटेकोरपणे सांगावयाचे झाल्यास वरील सूत्राच्या दुसऱ्या भागास ह – प्याद्याचा अपवाद आहे.

वरील सूत्राप्रमाणे बरोबरीची आदर्श स्थिती कशी आणता येते हे आधी पाहू :

(अ) वजीरीकरणाच्या घरात काळा राजा आहे.

प्यादे जर फार पुढे (चालविले) गेले नसेल तर (काळ्या) राजाला हकलून देणे शक्य नसते. (ही गोष्ट फीलॉडोरच्या काळापासून माहीत आहे.) आ. ३६१ मध्ये एक आदर्श स्थिती दाखविली आहे.

आ. ३६१ मध्ये, प्यादे सहाव्या घरात–रांकेत–जाईपर्यंत, काळा त्याचा हत्ती तिसऱ्या रांकेत ठेवतो आणि त्यानंतर तो हत्ती आठव्या रांकेत हलवितो. पांढऱ्या राजाला रा६ हे घर जर मिळू शकले नाही तर मग तो व ६ किंवा रा६ ह्या घरात जाऊ शकत नाही आणि त्यामुळे तो काळ्या राजाला हाकलून देऊ शकत नाही.

(१) प्या – रा५, ह – (व) ह ३;

(२) प्या – रा ६, ह – ह ८;

(परंतु (२)..., ह – घो३ ही खेळी केल्यास मोठी घोडचूक होईल.

(३) रा – उं६, रा – व१;

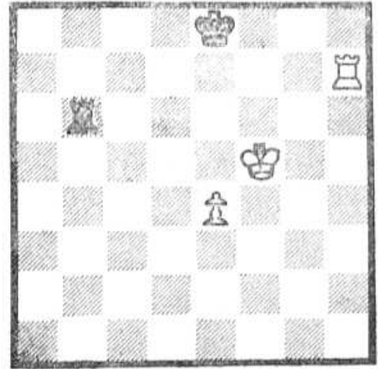
(४) ह – ह८, शह, रा – उं२;

(५) रा – उं७ जिंकतो.)

(३) रा – उं६, ह – उं८ शह;

(४) रा – रा५, ह – रा८ शह;

(५) रा – व६, ह – व८ शह वगैरे



आकृती ३६१
पांढऱ्याची खेळी आहे, बरोबरी होते

ह्यामध्ये पुढे दिल्याप्रमाणे तीन सापळे दडलेले आहेत; तेव्हा बचावखोर बाजूने ते नेहमी टाळणे आवश्यक आहे.

बचावखोर बाजूने

(१) आपला हत्ती स्थिर ठेवणे.

(२) आपल्या राजाला वजीरीकरणाच्या घराबाहेर हाकलण्याची संधी देणे.

(३) आणि जेव्हा इष्ट वजीरीकरणाचे घर सोडणे भाग पडते, तेव्हा आपल्या राजाला चुकीच्या घरात हलविणे.

ह्या गोष्टी नेहमी टाळणे अत्यावश्यक असते.

ह्या सर्वांचे स्पष्टीकरण पुढे केले आहे.

(१) हत्ती स्थिर ठेवणे

आकृती ३६१ मधील स्थितीत; पुढे दिल्याप्रमाणे बचाव करता येतो –

पांढऱ्या राजाला सतावल्याखेरीज, सहजासहजी सहाव्या रांकेत येऊ न देणे; काळ्या हत्तीची हालचाल करीत राहण्यानेच हे शक्य होईल. (आकृती ३६१ मध्ये शेवटी काळा हत्ती आठव्या रांकेत हलवावा लागतो.)

आता काळा हत्ती पहिल्या रांकेत जर ठेवला तर काय होते, हे आपण आकृती ३६२ वरून जाणून घेऊ. प्रथम काळ्याची खेळी जर असेल तर त्याला मात टाळण्यासाठी, वेळ पाहून, त्याचा हत्ती पहिल्या रांकेत ठेवणे भाग पडते.

शेवटी पांढरा पुढे दिल्याप्रमाणे जिंकू शकतो.

(१) ..., ह – उं१;

(किंवा १ ..., रा – घो१;

(२) ह – घो२ शह, रा – उं१;

(३) प्या – रा७ शह, रा – रा१;

(४) ह – घो८ शह, रा – व२;

(५) ह × ह, ...)

(२) ह – (रा) ह२, रा – घो१;

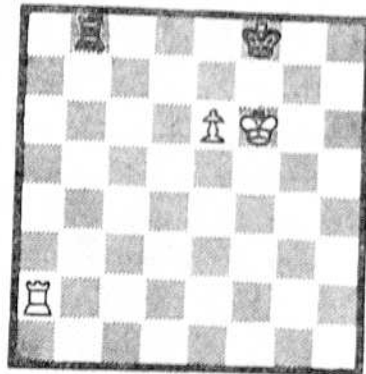
(३) ह – घो२ शह, रा – ह१;

(किंवा ३ ..., रा – उं१;

(४) प्या – रा७ शह, वगैरे)

(४) रा – उं७, ह – उं२ शह,

(५) प्या – रा७ आणि मग प्याद्यासाठी हत्तीचे बलिदान करणे भाग पडते.



आकृती ३६२

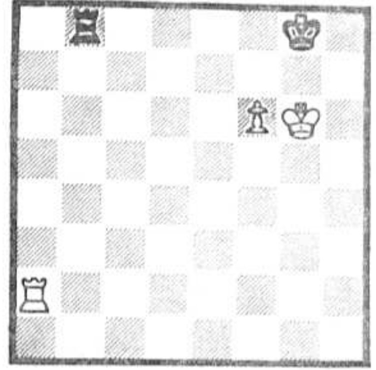
काळ्याची खेळी आहे, – पांढरा जिंकतो, व–प्यादे आणि उं – प्यादे जर अशा प्रकारच्या स्थितीत असेल तर विजय मिळतो. परंतु जर घो–प्यादे किंवा ह–प्यादे असेल तर बरोबरी होते.

उंट – प्यादे जर असेल तर हालचाल करण्यास पुरेशी जागा राहत नाही, त्यामुळे मात करण्याची दहशत देता येत नाही. परंतु ह्याला एक चांगला पर्याय आहे. उदा० आकृती ३६३ पाहा.

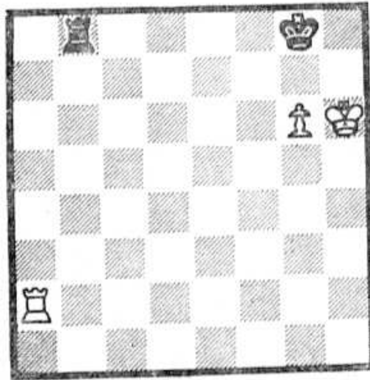
(१)…, ह – (व) उं१; (परंतु फारसे काही साधत नाही.)

(२) ह – ह७, ह – घो१;
(३) ह – घो७ शह, रा – उं१;
(किंवा (३)…, रा – ह१;
(४) ह – ह७ शह, रा – घो१;
(५) प्या – उं७ शह, रा – उं१;
(६) ह – ह८ शह …)

(४) ह – (रा) ह७, रा – घो१;
(५) प्या – उं७ शह, रा – उं१;
(६) ह – ह८ शह; रा – रा२;
(७) ह × ह, …
मग पांढरा सहज जिंकतो.



आकृती ३६३
काळ्याची खेळी आहे. पांढरा जिंकतो.



आकृती ३६४
पांढऱ्याची खेळी आहे, बरोबरी होते.

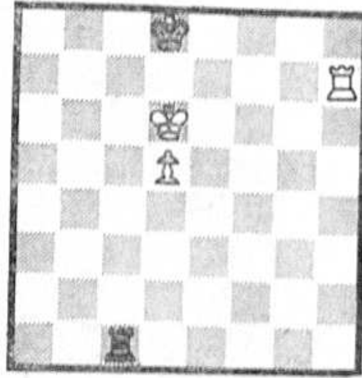
घोडा प्यादे किंवा हत्ती प्यादे जर असेल तर सक्तीने मात करण्याची दहशत देता येणे शक्य नसते, तेव्हा काळा हत्ती पहिल्या रांकेत असूनसुद्धा डाव बरोबरीचा होतो.

उदा० आकृती ३६४ पाहा :
(१) ह – ह ७, ह – (व) उं १;
(२) ह – घो ७ शह, रा – ह १,
(३) ह – ह ७ शह, रा – घो १;
आता जर प्यादे पुढे चालविले की, उदा०
(४) प्या – घो ७, …; ही खेळी बुमरँग-सारखी ठरते. उदा०
(४) …, ह – उं ३ शह;
(५) रा – ह ५, … ; आणि

पांढरा राजा पाचव्या रांकेत मागे हलविणे भाग पडते. त्यामुळे बिनजोर हत्तीला आणि प्याद्याला काळा राजा मारू शकतो आणि शेवटी डाव जिंकू शकतो.

(२) वजीरीकरणाच्या घरातून राजाला विनाकारण बाहेर काढल्याने प्रतिस्पर्ध्याला आयती संधी मिळवून देणे.

प्रतिस्पर्ध्याला उपरिनिर्दिष्ट संधी केव्हाही मिळू नये म्हणून नेहमी खेळाडूने योग्य रीतीने खेळावयास हवे. अशा प्रकारची संधी प्रतिस्पर्ध्याला जर चुकून दिली तर काय होते हे आकृती ३६५ मधून समजावून घेऊ. येथे मातच्या दहशतीची टांगती तलवार सतत डोक्यावर लटकत असल्याने काळ्या राजाला पुढील खेळ्या सक्तीने खेळाव्या लागतात. उदा०



आकृती ३६५
काळ्याची खेळी आहे.

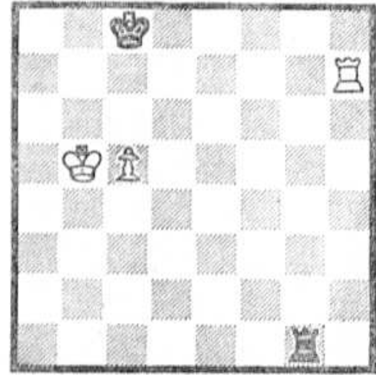
(१) ..., रा – उं १,
(किंवा १) ..., रा – रा १;
(२) ह – ह ८ शह, रा – उं २;
(३) रा – व ७, ह – (व) ह ८;
(४) प्या – व ६, ह – ह २ शह
(५) रा – उं६, ह – ह३ शह
(६) रा – उं ७, ह – ह २ शह;
(७) रा – घो ६! ह – व २;
(८) रा – उं ६, आणि मग जिंकतो.
(२) ह – ह ८ शह, रा – घो २,
(३) रा – व ७, ह – (रा) घो ८;
(४) प्या – व ६, ह – घो २ शह;
(५) रा – रा ६, ह–घो ३ शह;
(६) रा – रा ७, ह – घो२ शह;
(किंवा (६) ..., रा – उं ३;
(७) ह – उं ८ शह, रा – घो २;
(८) प्या – व ७)
(७) रा – उं ६! ह – व२ ;
(८) रा – रा ६, ह – घो २;
(९) प्या – व ७;
आणि प्याद्यासाठी हत्ती द्यावा लागतो.

(३) चुकीच्या घरात राजाला हलविणे :

उंटपट्टी प्याद्याचा एक सामान्य प्रकार आहे तो आकृती ३६६ मध्ये दाखविला आहे. अशी स्थिती बऱ्याच वेळा येते आणि चांगले चांगले बुद्धिबळपटू त्यामधील सापळ्यात नकळत अडकतात.

उदा० (१) रा – घो८, ...; (आता बरोबरी करण्यासाठी फक्त एकच चाल आहे.) (१) ..., ह – (व) उं८! आणि जर पर्यायी चाल (अ) (१) ..., ह – घो३ शह ?? केली तर मग
(२) प्या – उं६, ह – घो१;
(३) ह – (व) ह७, रा – घो१;
(४) प्या – उं७ शह, रा – उं१;

(५) ह – ह८ शह, रा – व२;
(६) ह × ह, मग पांढरा जिंकतो.
किंवा ब (१) ..., ह – घो८ शह;
(२) रा – उं६, रा – व१;
(३) ह – ह८ शह, रा – रा२;
(४) रा – उं७, शेवटी पांढरा जिंकतो.
(२) रा – उं६, ...; (किंवा
(२) ह – ह८ शह, रा – व२;
(३) प्या – उं६ शह, ह × प्या शह)
(२) ..., रा – घो१! येथे राजा 'घो१'मध्ये न हलविता जर 'व१'मध्ये हलविला तर ती घोडचूक ठरते. तेव्हा अशा आणीबाणीच्या क्षणी चूक होण्याची शक्यता असते.



आकृती ३६६
पांढऱ्याची खेळी आहे. बरोबरी होते.

(३) ह – ह८ शह, रा – ह२;
(४) ह – (व) उं८, ह – (रा) ह८;
(५) ह – व८, ह – (व) उं८!
(६) ह – व५, रा – घो१;
(७) रा – व७, रा – घो२;

शेवटी बरोबरी होते कारण पांढऱ्याने कोणतीही भरीव कामगिरी केली नाही.

आतापर्यंत पाहिले आहे की, वजीरीकरणाच्या पट्टीत जर काळा राजा असेल तर तो पांढऱ्या प्याद्याला अडथळा करू शकतो; परंतु त्याला वजीरीकरणाच्या पट्टीतून जर बाहेर काढले तर काय होते ते पुढे ल्युसेनाची स्थिती (आकृती ३६७ पाहा) मध्ये दिले आहे ते पाहावे.

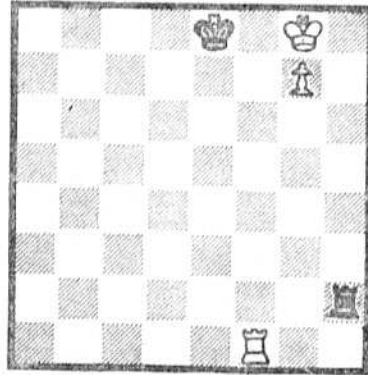
ल्युसेनाची स्थिती

वजीरीकरणाच्या पट्टीतून जर राजाला तोडला तर काय होते हे पाहू; वजीरीकरणाच्या पट्टीतून राजाला तोडणे म्हणजे पांढरे प्यादे आणि काळा राजा ह्या दोघांच्या मध्ये असणाऱ्या पट्टीत, पांढरा हत्ती राहतो त्यामुळे काळा राजा पांढऱ्या प्याद्याला अडथळा आणू शकत नाही.

वर उल्लेख केल्याप्रमाणे एक आदर्श स्थिती आ. ३६७ मध्ये दाखविली आहे. ह्या स्थितीला

" ल्युसेनाची स्थिती ' असे म्हणतात. शेवटील खेळ्यांमध्ये अशा प्रकारची स्थिती उत्पन्न करून डाव जिंकता येतो. त्यामुळे " ल्युसेनाची स्थिती " म्हणजे विजय संपदनाची गुरुकिल्ली आहे. ही आदर्श स्थिती पंधराव्या शतकातील स्पॅनिश लेखक श्री. ल्युसेना (Lucena) ह्यांनी शोधून काढली. (हत्ती प्यादे खेरीज) अशा प्रकारच्या सर्व स्थितीत विजय मिळतो.

(१) ..., ह-ह६;
(२) ह-उं ४,! (ह्या विजय पद्धतीला " पूल बांधणी " असे म्हणतात.
(२) ..., ह-ह८;
(३) ह-रा ४ शह, रा-व२;
(४) रा-उं७, ह-उं८ शह;
(५) रा-घो६, ह-घो ८ शह;
(६) रा-उं६, ह-उं८ शह;
(जर (६) ..., ह-घो७
(७) ह-रा५, ... आणि त्यानंतर
(८) ह-(रा) घो ५,...,
आणि जर (६) ..., रा-व३;
(७) ह-व४ शह, रा-उं३;
(८) ह-व८, ह-उं८ शह;
(९) रा-रा५, ह-रा८ शह;
(१०) रा-उं ४, वगैरे)
(७) रा-घो ५, ह-घो ८ शह;
(८) ह-घो४, आणि मग पांढरा जिंकतो.



आकृती ३६७
काळ्याची खेळी आहे.
पांढरा जिंकतो

आता समजा काळ्या हत्तीने जर ह - पट्टी सोडली तर काय होते ते पाहू.

आकृती ३६७ पाहा. (१) ... ह-रा७;

(२) ह-(रा) ह१. ह्या खेळीमुळे, पांढऱ्या राजाला, रा ह८ मध्ये किंवा रा ह७ मध्ये जाण्याची संधी मिळते आणि प्याद्याचा अडथळा नाहीसा होतो आणि प्यादे पुढे जाण्यास मोकळे होते, आणि काळा राजा जर रा२ आणि नंतर उं३ मध्ये गेला तर पांढरा राजा उं८ मध्ये घुसतो. उदा०

(१) ..., रा-रा२;
(२) ह-रा१ शह, रा-उं३,
(किंवा (२) ..., रा-व३;
(३) ह-रा४ मग वरीलप्रमाणे),
(३) रा-उं८

ह्यावरून एक गोष्ट स्पष्ट होते की ह – प्याद्याला ही पद्धत लागू पडत नाही. कारण पटाच्या एका कडेला असल्यामुळे एका बाजूने, पांढऱ्या राजाला बाहेर पडण्याचा मार्ग खुंटतो.

ल्युसेनाची स्थिती केव्हा प्राप्त करून घेता येते ?

सर्व साधारणपणे, पाचव्या रांकेत पांढरे प्यादे असताना काळ्या राजाला जर वजीरीकरणाच्या पट्टीतून तोडले असेल तर पांढरा नेहमी जिंकतो.

चवथ्या रांकेत पांढरे प्यादे असताना, काळ्या राजाला प्याद्यापासून (म्हणजे वजीरीकरणाच्या पट्टीपासून) जर तीन पट्ट्या दूर ठेवता आले तर, पांढरा जिंकतो. उदा०

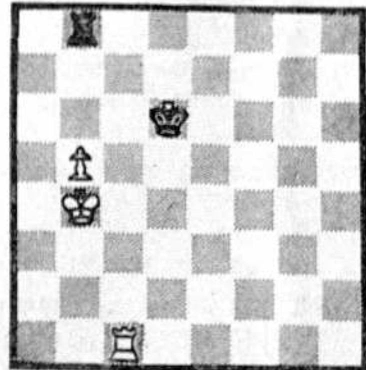
पांढरे प्यादे व–घो पट्टीत जर असेल तर काळा राजा रा–उं पट्टीत असावा लागतो.

परंतु असे बरेच प्रकार आढळून आले आहेत की ज्यामध्ये काळा राजा ह्याहून जवळ असूनसुद्धा पांढरा जिंकतो; परंतु ह्यासाठी राजा आणि प्यादे ह्यांच्यामधील अंतर दोन रांकाहून जास्त असावे लागते; तेव्हा हे साध्य होते.

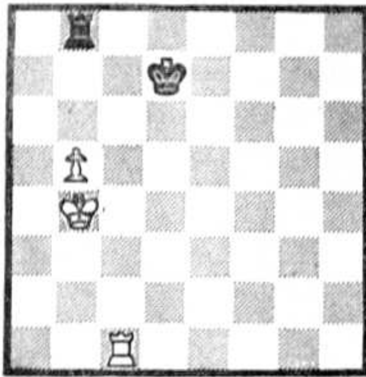
सूत्र क्र. ८ पाचव्या रांकेतील प्याद्याजवळ त्याचा राजा असताना जर काळ्या राजाला वजीरीकरणाच्या पट्टीतून तोडले तर पांढरा जिंकतो.

ह्याचे स्पष्टीकरण आकृती ३६८ वरून करून घेऊ.

(१) रा – ह५, ह – ह १ शह;
(किंवा (१) ..., रा – व२;
(२) प्या – घो६)
(२) रा – घो६, ह – घो१ शह,
(३) रा – ह६, ह – ह१ शह;
(जर (३) ..., रा – व२;
(४) प्या – घो६, ह – (रा)ह१;
(५) प्या – घो७, ... आणि नंतर
(६) रा – ह७, ही खेळी करून हत्ती मारता येतो.)
(४) रा – घो७, ह – ह७;
(५) प्या – घो६, ह – (व)घो७;
(६) रा – ह७, ह – ह७ शह;
(७) रा – घो८, ह – (व)घो७;
(८) प्या – घो७, आणि ल्युसेनाची स्थिती प्राप्त होते. आकृती ३६७ पाहा.



आकृती ३६८
कोणाचीही खेळी असो. पांढरा जिंकतो.



आकृती ३६९
काळ्याची खेळी आहे. बरोबरी होते.

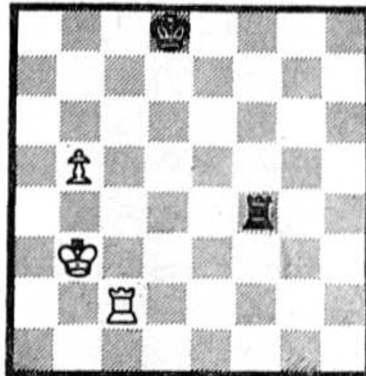
वरील आकृती ३६८ मध्ये काळा राजा जेव्हा ब२ मध्ये असतो तेव्हा ह्या नियमाला एक अपवाद निर्माण होतो. कारण विरोधी हत्ती एकमेकासमोर येऊन मारामारी करू शकतात. आकृती ३६९ पाहा.

(१) ..., ह – (ब)उं१;
पांढरा मारामारी करू शकत नाही.
(२) ह – रा१, रा – उं२;
(३) रा – ह५, ह – ह१ शह;
(४) रा – घो४, रा – घो३;
आणि मग बरोबरी होते.

ह्यामध्ये आणखी एक अपवाद आहे, तो असा; काळ्या हत्तीने प्याद्याच्या आणि पांढऱ्या राजाच्यामध्ये येऊन जर पांढऱ्या राजाला तोडला तर काय होते ते पाहू.

आकृती ३७० पाहा.

(१) रा – ह३, ह – (रा) ह५;
(२) प्या – घो६, ह – ह३;
(३) प्या – घो७, (किंवा
(३) ह – घो२, रा – उं१);
(३) ..., ह – ह३ शह;
(४) रा – घो४, ह – घो३ शह;
आणि शेवटी बरोबरी होते.



आकृती ३७०
पांढऱ्याची खेळी आहे बरोबरी होते.

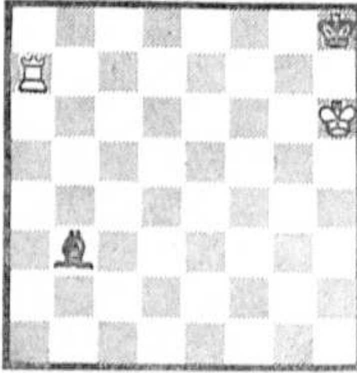
(चार)

राजा आणि हत्ती विरुद्ध राजा आणि उंट
(प्यादी विरहित)

सर्वसाधारणपणे पटावर ही बुद्धिबळे विखुरली असताना बरोबरी होते. परंतु, काळा राजा

जर (अ) चुकीच्या कोपऱ्यातील घरात असेल किंवा (ब) पट-मध्यवर्ती घरात असून त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याकडे विरोध असेल, तरच (पांढरा) सक्तीने डाव जिंकू शकतो.

उंट ज्या रंगाच्या घरांतून हलतो;— त्याच रंगाचे घर कोपऱ्यात असेल तर ते चुकीच्या कोपऱ्यातील घर (wrong corner) होय. परंतु, त्याच्या विरुद्ध रंगाचे घर कोपऱ्यात असेल तर ते रास्त कोपऱ्यातील घर होय (right corner).



आकृती ३७१
पांढऱ्याची खेळी आहे, बरोबरी होते

(क) आकृती ३७१ पाहा. ह्यामध्ये सर्वसाधारणपणे बरोबरी कशी होऊ शकते ते दाखवले आहे. येथे राजा रास्त कोपऱ्यातील घरात असल्यामुळे हत्तीच्या शहापासून संरक्षण करण्यासाठी उंट ढालीसारखा मध्ये येऊ शकतो. उदा०

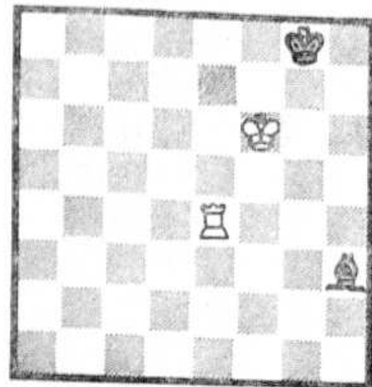
(१) ह – ह ८ शह, उं – घो १;

(२) रा – घो ६, ...; किंवा

(२) ह – घो ८ ह्या खेळ्या करून पुढे काही भरीव प्रगती होत नाही. शेवटी डाव बरोबरीने सोडवावा लागतो.

(**ख**) आकृती ३७२ मध्ये उंट राजा लगतच्या घरात त्वरित (माघारी) जाऊ शकत नाही. उदा०

(१) ह – ब ४!, आणि काळा 'झुग्झवँगच्या' चक्रव्यूहात (आकृती ३९५ पाहा) अडकतो. उदा०



आकृती ३७२
पांढऱ्याची खेळी आहे तो जिंकतो.

(क)

(१) ..., उं – घो ५;

किंवा

(१) ... उं – ब २;

(२) ह × उं, ... ;

(ख)

(१) ..., उं – उं ४;

किंवा

(१) ..., उं – रा ३;

(२) रा × उं, ...;

(ग)

(१) ..., उं – उं १;

(२) ह – ब ८ शह, रा – ह २;

(३) ह × उं, ...;

(घ)

(१) ..., उं – घो ७;

(२) ह – घो ४ शह, रा – उं १;

(३) ह × उं, ...;

(च)

(१) ... उं – उं ८;

(२) रा – घो ६! रा – उं १;

(३) ह – उं ४ शह, रा – रा १;

(४) ह × उं, ...;

(छ)

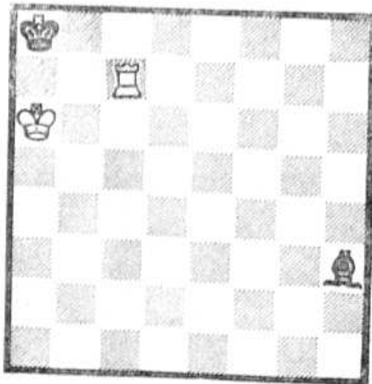
(१) ..., रा – ह१, किंवा रा – ह २;

(२) ह – ह ४ शह, रा – हलतो

(३) ह × उं, ...;

ह्या उदाहरणांवरून केन्द्र घरातील हत्तीच्या वृद्धिंगत शक्तीचे आकलन होते.

(ग) आता काळा राजा जर चुकीच्या कोपऱ्यातील घरात असेल तर तो हरतो.



आकृती ३७३

काळयाची खेळी आहे. पांढरा जिंकतो.

उदा० आकृती ३७३ पाहा.

(१) ..., रा – घो१;

(२) रा – घो६, उं – घो५;

(३) ह – (रा) घो७, उं – रा३;

(४) ह – रा७, उं – घो५;

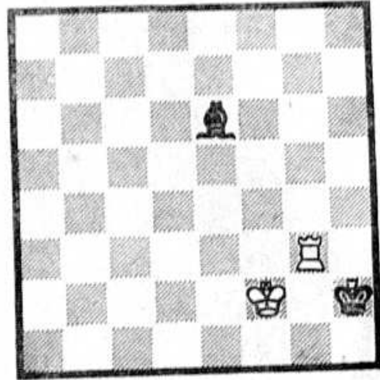
(५) ह – रा८ शह, उं – उं१;

(६) ह – (रा) ह८, रा – ह१;

(७) ह × उं, शह मात.

(घ) आता आकृती ३७४ पाहा. ह्यामध्ये पिंजऱ्यात अडकलेला काळा राजा बाहेर पडू शकत नाही त्यामुळे त्याला उंटाच्या चालीवरच अवलंबून राहावे लागते. तेव्हा त्याला (१) ..., उं – ह ७! (ही खेळी करून, सर्वोत्कृष्ट बचाव करता येतो कारण पांढऱ्याला एकाच वेळी मात आणि उंटावर हल्ला चढविण्याची दहशत देता येत नाही.)

(२) ह - (व) ह३, उं - घो ८,
(येथे जर (२) ..., उं - उं५;
(३) ह - ह४, किंवा (२) ..., उं - व ४;
(३) ह - ह५, उं - उं२;
(४) ह -(रा) उं५, उं - घो - ३;
(५) ह - उ६ वगैरे.)
(३) ह - (व) घो३, उं - उं७;
(४) ह - घो२, उं - व६;
(५) ह - घो८! (आणि आता जर
(५) ..., रा - ह६;
(६) ह - घो३, ह्यामुळे उंट मारता येतो.)
(५) ..., उं - उं४;
(६) ह - ह८ शह, उं - ह६;
(७) ह - ह७, रा - ह८;
(८) ह × उं, शह मात



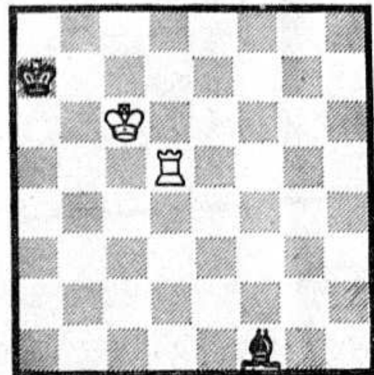
आकृती ३७४
कोणाचीही खेळी असो. पांढरा जिंकतो.

(च) आकृती ३७५ पाहा. ह्यामधे पांढऱ्याला मात करण्याची संधी त्वरित सापडत नसेल तर त्याला डाव जिंकण्यासाठी आकृती ३७३ किंवा आकृती ३७४ सदृश्य स्थिती प्रथम प्राप्त करून घेणे भाग पडते.

आकृती ३७५ मध्ये पुढे दिलेल्या पाच निरनिराळ्या बरांपैकी एखाद्या घरात जर पांढरा, त्याचा हत्ती नेऊ शकला तरच तो डाव जिंकू शकतो. उदा०

(क) (१) ह - (व) घो६,
उं - घो७ शह; (२) रा - उं७
(आकृती ३७४ सदृश्य)

(ख) (१) ह - (व) घो२,
उं - कोठेही हलतो,
(२) ह - (व) घो६, (आकृती ३७४ सदृश्य);

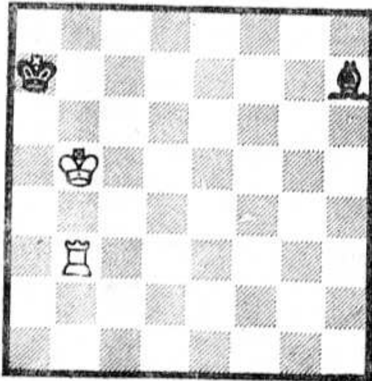


आकृती ३७५
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(ग) (१) ह - (ब) ह२ शह, रा - घो१;
(२) ह - (ब) घो२ शह, रा - उं१;
(३) ह - (रा) उं२, ...;

(घ) (१) ह - (रा) घो३, रा - घो१ (किंवा (१) ... उं - रा७;
(२) ह - (ब) घो३ आणि नंतर (३) ह - (ब) घो६);
(२) ह - घो७, उंट कोठेही हलतो;
(३) ह - (ब) उं७, ... आणि नंतर
(४) रा - घो६, (आकृती ३७४ सदृश्य).

(च) (१) ह - ब२, उं - उं५; (जर १ ..., उं - ह६; किंवा
१ ..., रा - घो१; मग,
(२) ह - (ब) घो२, नंतर (ग) प्रमाणे).
(२) ह - (ब) घो२, रा - ह३; (३) ह - घो४, आणि नंतर पांढरा जिंकतो.



आकृती ३७६
पांढऱ्याची खेळी आहे, बरोबरी होते.

(छ) आता आकृती ३७६ पाहा. येथे राजाला अजूनही कोपऱ्यातील घरात कोंडता येत नाही म्हणून हा डाव बरोबरीचा होतो.

(१) ह - रा३, उं - घो३!

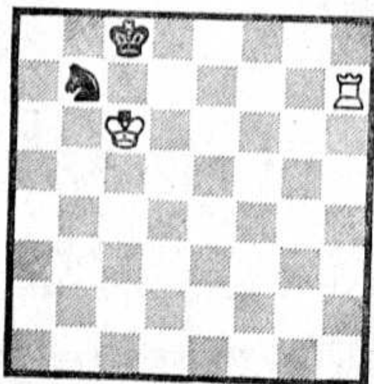
(काळ्याने (१) ... उं - घो३ हीच खेळी करावी नाहीतर तो हरतो. उदा०
(१) ..., उं - उं७; किंवा उं - घो८;
(२) ह - रा७ शह, रा - घो१;
(३) रा - घो६, ...;

पांढरा जिंकू शकतो कारण काळा राजा सुरक्षितपणे पळून जाऊ शकत नाही.

(२) रा - उं६, रा - घो१; (परंतु (२) ..., उं - ह४ ? नको
(३) रा - उं७ ! ...;
किंवा (२) ..., उं - उं४;
(३) ह - रा७ शह ...)
(३) रा - ब७, ...; (परंतु (३) ह - रा६, उं - ह४, बरोबरी होते.)
(३) ..., रा - घो२;
(३) ह - (ब)घो३ शह, रा - ह३ ! बरोबरी होते.

(पाच)
राजा आणि हत्ती विरुद्ध राजा आणि घोडा
(प्यादी विरहित)

सर्वसाधारणपणे अशा स्थितीत बरोबरी होते. परंतु, काळ्याने पट मध्यवर्ती घरांमध्ये राहण्याचा आटोकाट प्रयत्न करावयास हवा, कारण काळा राजा जर पटाच्या कोपऱ्यात ढकलला गेला तर तो हरतो.



आकृती ३७७
काळ्याची खेळी आहे, बरोबरी होते.

(क) आकृती ३७७ पाहा :
(१) ..., घो – ब १ शह;
(२) रा – ब ६, घो – घो २ शह;
(३) रा – ब ५, घो – ब १;

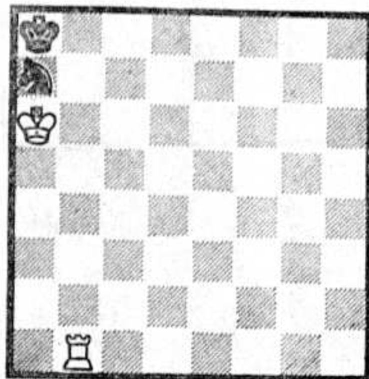
पांढरा काहीही करू शकत नाही उदा० जर (४) ह – ह ८, रा – ब २; किंवा (४) ह – रा ७, घो – घो २; काळ्या राजाला पांढरा कोपऱ्यात रेटू शकत नाही. त्यामुळे मात करता येण्याजोगी स्थिती प्राप्त करून घेता येत नाही.

(ख) आता राजा जर कोपऱ्यात गेला तर काय होते ते आकृती ३७८ वरून पाहू.

(१) रा – घो ६ !, रा – घो १;
किंवा (१) ..., घो – उं १ शह;
(२) रा – उं ७, घो – ह २;
(३) ह – घो ८, मात होते.)
(२) ह – घो २ ! ! घो – उं १ शह;
(३) रा – उं ६ काटशह, रा – ह १;
(किंवा (३) ..., रा – ह २;)
(४) रा – उं ७ ...);
(४) रा – उं ७, आणि दोन खेळयांत मात करतो.

आता जर काळ्याची प्रथम खेळी असेल तर तो त्याचा घोडा कोंडीबाहेर काढतो. उदा०

(१) ..., घो – उं १;



आकृती ३७८
पांढऱ्याची खेळी असेल तर तो जिंकतो.
काळ्याची खेळी असेल तर बरोबरी होते.

(२) ह – घो २, घो – रा २!!
(३) रा – घो ६, रा – घो १;
(४) रा – उं ५ काटशह, रा – उं २; शेवटी बरोबरी होते.

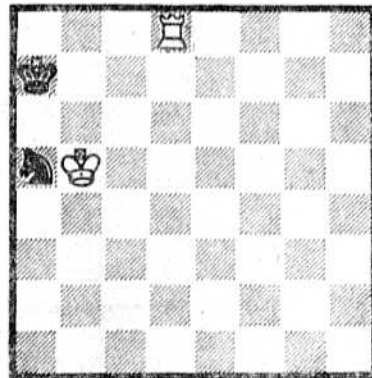
(ग) शेवटील खेळयात राजा, हत्ती विरुद्ध राजा, घोडा अशी स्थिती उत्पन्न झाल्यास, पांढऱ्याने जिंकण्यासाठी पुढील तीन डावपेच वापरावेत.

(१) मात करण्याची दहशत.

(२) घोड्याला अशा ठिकाणी खिळवून ठेवावयाचे की काळ्या राजाला त्याचा त्याग करणे भाग पडावे.

(३) घोड्याला कुंठित करून त्याचा बळी घ्यावयाचा. ह्या सर्वांमध्ये पहिला डावपेच उत्तम आहे. (आकृती ३७९ पाहा).

(१) ..., घो – घो २;
(जर (१) ..., घो – घो ६;
(२) ह – व १, आणि घोडा मारता येतो.
(२) ..., रा – घो २;
(३) रा – घो ४ वगैरे).
(२) ह – व ७, रा – घो १;
(३) रा – घो६, रा – ह १!
(४) ह – (रा) ह ७!
(परंतु (४) ह × घो १ केल्यास बरोबरी होते).
(४) ..., घो – व १;
(५) ह – ह ८, घोडा मरतो आणि मग मात होते.
किंवा (४) ... घो – व ३;
(५) ह – ह ८ शह;



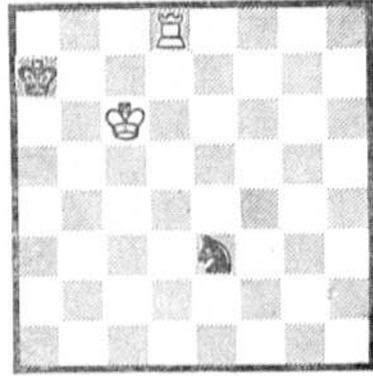
आकृती ३७९
पांढरा जिंकतो.

(घ) आता घोडा पटाच्या मध्यवर्ती बरात जर असेल तर काय होते ते आकृती ३८० मधून पाहू.

घोडा जेव्हा पट मध्यवर्ती बरात असतो तेव्हा डाव गुंतागुंतीचा होतो. परंतु शेवटी घोड्याला कुंठित करण्यात यश येते. कारण तो राजा-पासून दूर असतो. प्रत्येक वेळी मात करण्याची दहशत देत देतच घोड्याला कुंठित करणे शक्य होते.

आकृती ३८० पाहा. ह्यामध्ये फक्त मुख्य खेळ्या दिल्या आहेत.

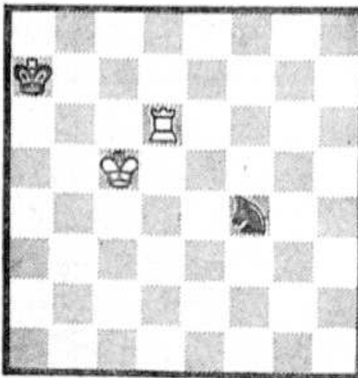
(१) ह-ब७ शह रा-ह३;
(२) ह-ब३, घो-उं५;
(३) रा-उं५, घो-रा ४;
(४) ह-ब५, ! घो-उं६;
(५) ह-उं५!, घो-ब७;
(६) ह-उं४, रा-ह४;
(७) ह-(ब)घो४ !!, रा-ह३;
(८) ह-ह४ शह, रा-घो२;
(९) ह-(रा) उं४, घो-घो६ शह;
(१०) रा-घो४, घो-उं८;
(११) रा-उं४ !, घो-रा७;
(१२) ह-घो४, रा-उं३;
(१३) रा-ब३, घो-उं८ शह;
(१४) रा-उं२, घो-ह७;
(१५) ह-(ब) ह ४, मग घोडा मारता येतो.



आकृती ३८०
पांढऱ्याची खेळी आहे जिंकतो.

(च) आता आणखी एक उदा. आ. ३८१ मध्ये दिले आहे ते पाहा.

ह्यामध्ये फक्त मुख्य खेळ्या दिल्या आहेत.



आकृती ३८१
काळ्याची खेळी आहे. पांढरा जिंकतो.

(१) ..., रा-घो१;
(२) रा-ब४, रा-उं२;
(३) ह-(रा) उं६, घो-रा७ शह;
(४) रा-ब३, घो-उं८ शह;
(५) रा-उं४, घो-रा७;
(६) ह-उं२, घो-घो६;
(७) रा-ब५, रा-ब२;
(८) रा-रा५, रा-उं३;
(९) ह-(रा)घो२, घो-उं८;
(१०) रा-उं४ आणि मग
(११) ह-(रा) उं२.

अंतिम पर्वात वजीर

सर्व बुद्धिबळांमध्ये वजीराचे सामर्थ्य एकमेवाद्वितीय आहे, हे आपणाला माहीत झाले आहेच. तेव्हा 'महान' सामर्थ्यवान वजीराचे वैशिष्टयही अगदी निराळे आहे.

एक

(अ) राजा आणि वजीर विरुद्ध राजा आणि प्यादी

प्यादी विरुद्ध, घोडा किंवा उंट किंवा हत्ती जसे जिंकू शकतात त्याप्रमाणे वजीरसुद्धा जिंकू शकतो. येथे मुख्य प्रश्न प्याद्यांच्या संख्येचा नसून, प्यादी कोणत्या रांकेपर्यंत पोहोचल्या आहेत आणि त्यांच्यापुढे चालविण्याच्या हक्कावरती सारे काही अवलंबून असते. उदा० दुसऱ्या रांकेवरील म्हणजे स्वगृहात असणाऱ्या प्याद्या वजीराविरुद्ध नक्की हरतील. परंतु सातव्या रांकेतील एक प्यादे बरोबरी करते; आणि सातव्या रांकेतील दोन प्यादी डाव जिंकतील.

(ब) राजा आणि वजीर विरुद्ध राजा आणि प्यादे

एक गोष्ट उघड आहे की काळे प्यादे सातव्या रांकेत असताना, त्या (प्याद्या)च्या पुढे त्याचा राजा असेल, आणि ते वजीर बढतीचा जर दबाव आणीत असेल तर काळ्याला जिंकण्याची फक्त एकच संधी मिळू शकते.

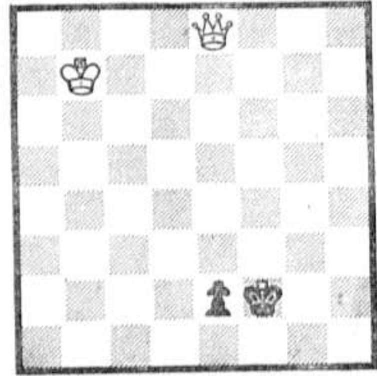
पांढरा वजीर प्याद्यापुढे आड येऊन जर त्याचा मार्ग रोखू शकला तर काळा राजा त्या वजीराला केव्हाही हाकलून लावू शकणार नाही आणि मग पांढरे राजेसाहेब तेथे चालत जातात आणि मग (वजीराच्या साहाय्याने) त्यांचे भक्ष्य गिळंकृत करतात.

सातव्या रांकेत 'ह' प्यादे (किंवा 'उं' प्यादे) असताना त्याचा राजा जर जवळ असेल तर डाव बरोबरीचा होतो. परंतु अशा स्थितीत इतर पट्टीतील प्यादे जर असेल तर ते हरते.

अंतिम पर्वात आढळून येणारी निवडक १२ उदाहरणे आकृती ३८२ ते आकृती ३९४ मध्ये दिली आहेत ती पाहावीत.

(उदाहरण क्र. १) विजयसंपादनाचे एक सामान्य उदाहरण आकृती ३८२ मध्ये दिले आहे, आणि विजयसंपादनाचा मार्ग पुढे दिला आहे.

प्रथम प्याद्यापुढच्या–वजीरीकरणाच्या घरात, काळ्या राजाला सक्तीने रेटावयाचे, यामुळे पांढऱ्या राजाला, त्या कमनशिबी प्याद्याजवळ जाण्यास वेळ मिळतो आणि त्याच्याजवळ गेल्यावर दुहेरी जोरात त्याला मारता येते. हे सारे साध्य होण्यासाठी काळ्या राजाला शह आणि प्याद्यावरच्या हल्ल्याची दहशत अशा दुहेरी डावपेचाचे वळसे देत देत विजय संपादन करावयाचा असतो. आकृती ३८२ पाहा.



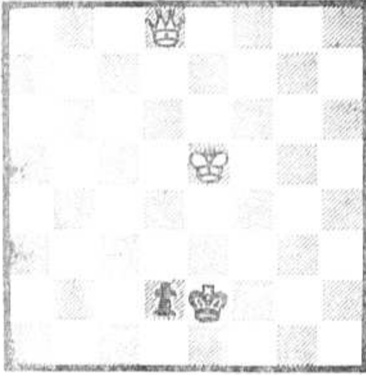
आकृती २८२
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(१) व – उं७ शह, रा – घो७;
(१) ... रा – रा८;
(२) रा – उं६, ...)
(२) व – रा६, रा – उं७;
(३) व – उं५ शह, रा – घो७;
(४) व – रा४ शह, रा – उं७;
(५) व – उं४ शह, रा – घो७;
(६) व – रा३, रा – उं८;
(७) व – उं३ शह ! आता काळ्याला कचाट्यात पकडला आहे.), रा – रा८; काळ्या राजाला सक्तीने वजीरीकरणाच्या घरात रेटला आहे. कारण (७)...रा–घो८ ही खेळी केल्यास (८) व × प्या – ह्या खेळीने उत्तर दिले जाते.)
(८) रा – उं६, रा – व७:
(९) व – उं२, रा – व८,
(१०) व – व४ शह, रा – उं७;
(११) व – रा३, रा – व८;
(१२) व – व३ शह, रा – रा८;
(१३) रा – व५, रा – उं७;
(१४) व – व२, रा – उं८;
(१५) व – उं४ शह, रा – घो७;
(१६) व – रा३, रा – उं८;
(१७) व – उं३ शह, रा – रा८;
(१८) रा – रा४; विजय संपादनाच्या खेळ्या अशा असतील. उदा०
(१८) रा – व४, रा – व७;
(१९) व – उं२, रा – व८;
(२०) रा – व३, प्या – रा८ = व;
(२१) व – उं२ मात
(१८) ..., रा – व७;
(१९) व – व३ शह; रा – रा८;
(२०) रा – उं३, रा – उं८;
(२१) व × प्या शह, रा – घो८;
(२२) व – घो२ शह मात.

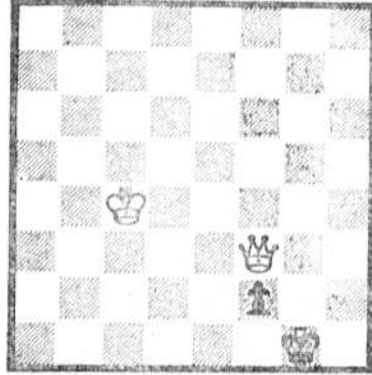
(उदाहरण क्र. २) परंतु, पांढरा राजा वजीराच्या मार्गात येऊन, जर, शह–बंदी करत असेल तर मग ह्या पद्धतीला एक मोठा अपवाद निर्माण होतो. उदा० आकृती २८३ पाहा. येथे बरोबरी होते. कारण, पांढऱ्या वजीराला लगेच शहही देता येत नाही. तसेच पुढच्या खेळीत होणारे, प्याद्याचे वजीरीकरणही रोखू शकत नाही. तेव्हा शेवटी बरोबरी होते.

(उदाहरण क्र. ३) आकृती २८२ मध्ये दाखविलेल्या विजय संपादनाच्या मार्गाने उं – प्यादे

किंवा ह प्याद्याविरुद्ध विजय मिळविता येत नाही; कारण काळ्याला डाव कुंठित करणाऱ्या बचावाचा डावपेच वापरता येतो. उदा० आकृती ३८४ आणि आकृती ३८५ पाहा.

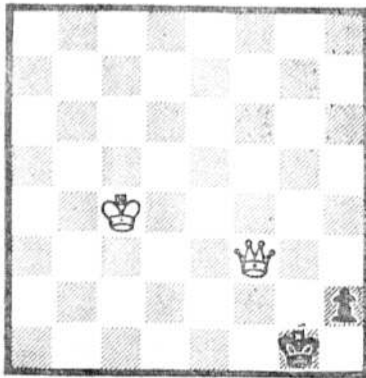


आकृती ३८३
पांढऱ्याची खेळी आहे – बरोबरी होते.



आकृती ३८४
पांढऱ्याची खेळी आहे – बरोबरी होते.

आकृती ३८४ मध्ये : (१) व – घो३ शह, ... ; ह्या खेळीला
(१) ..., रा – ह८; ह्या खेळीने उत्तर देता येते. कारण पांढऱ्याने जर – (२) व × प्या, ... ; ही खेळी केली तर मग काळ्या राजाला हलण्यासाठी सुरक्षित पलायन घर राहत नाही त्यामुळे डाव कुंठित होतो, त्याच वेळी प्याद्याच्या जवळ जाता येईल, अशी आवश्यक गतिवाढ पांढऱ्या राजाला मिळू शकत नाही, आणि शेवटी बरोबरी होते.



आकृती ३८५
पांढऱ्याची खेळी आहे – बरोबरी होते.

आकृती ३८५ मध्ये :

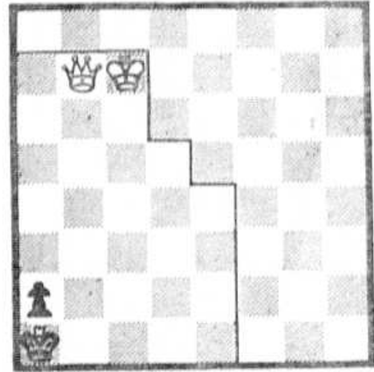
(१) व – घो३ शह, रा – ह८ !

अशा खेळ्या झाल्यास, पांढऱ्या वजीराला ‘ घो ’ पट्टी सोडणे भाग पडते, नाहीतर काळ्या राजाला सुरक्षित पलायन घर राहत नाही आणि डाव कुंठित होतो आणि बरोबरी होते.

(उदाहरण क्र. ४) उपरिनिर्दिष्ट बरोबरीच्या डावांना काही अपवाद निर्माण होतात ते असे : अंतिम पर्वामध्ये शेवटील निर्णायक खेळ्या चालू असताना पांढरा राजा त्या टापूजवळ असताना प्याद्याचा वजीर जेव्हा होतो तेव्हा तो जर मातनिदर्शक स्थिती निर्माण करू शकत असेल तरच तो जिंकू शकतो. उदा० आकृती ३८६ पाहा.

बरोबरीचा डाव टाळण्यासाठी पहिली पायरी म्हणजे वजीरापुढे पांढऱ्या राजाला हलविणे.

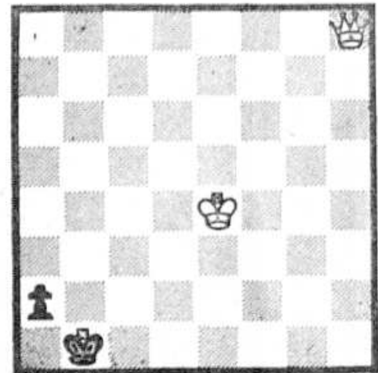
उदा० (१) रा - घो६ ! रा - घो७;
(२) रा - उं५ काटशह, रा - उं७;
(३) ब - रा४ शह, रा - घो७;
(४) ब - रा२ शह, रा - घो८;
(५) रा - उं४ ! ! प्या - ह८ / = ब *
* येथे दुसऱ्या कोणत्याही मोहोऱ्याची बढती तितकीच निकृष्ट ठरते.)
(६) रा - घो३ ! ही एक समयोचित आणि नमुनेदार चाल आहे.
(६) ..., ब - ब५; आता काळ्याची अडचण हीच आहे की, त्याला वजीराने शह देण्याची संधी मिळत नाही.
(७) ब - रा१ शह, ब - ब८;
(८) ब × ब शह मात.



आकृती ३८६
पांढऱ्याची खेळी आहे, तो जिंकतो.

(उदाहरण क्र. ५) ह्यामधून दुसरी एक निराळी खेळी प्रणाली निघते, ती पुढे दिली आहे. आकृती ३८७ पाहा.

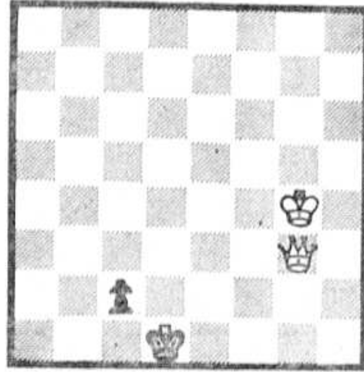
(१) ब - (रा) ह१ शह, रा - घो७;
(२) ब - ह२ शह, रा - घो८;
(३) रा - ब३, प्या - ह८ / = घो
(किंवा ३ ..., प्या - ह८ / ब).
(४) ब - उं२, मात; किंवा
(३) ..., रा - ह८;
(४) रा - उं३, आणि नंतर मात;)
(४) रा - उं३; आणि दोन खेळ्यांमध्ये मात होते.



आकृती ३८७
पांढऱ्याची खेळी आहे, तो जिंकतो.

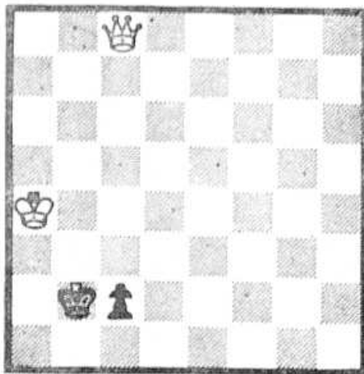
(उदाहरण क्र. ६) उंट प्यादे असताना वरीलप्रमाणे मात निदर्शक स्थिती निर्माण करता येते. आकृती ३८८ पाहा. ह्यामध्ये काळ्या राजाला वजीराच्या बाजूला जाण्यापासून रोखावे लागते.

(१) व – व (घो) ३, रा – व७;
(२) व – घो२, रा – व८;
(३) रा – उं३ ! रा – व७;
((३) . . . , प्या – उं८ / = व.
(४) व – रा२ मात).
(४) रा – उं२, रा – व८;
(५) व – व४ शह, रा – उं८;
(६) व – (व) घो४ ! रा – व८ !
(७) व – रा१ मात



आकृती ३८८
पांढऱ्याची खेळी आहे, तो जिंकतो.

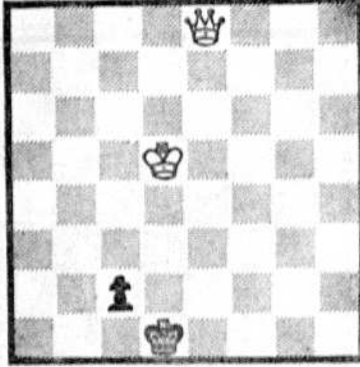
(उदाहरण क्र. ७) आकृती ३८९ मधील स्थितीतून पांढऱ्याला जिंकावयाचे जर असेल, तर त्याला आकृती ३८६ सदृश स्थिती निर्माण करावी लागेल; आणि नंतर मात करता येईल.



आकृती ३८९
पांढऱ्याची खेळी आहे, तो जिंकतो.

(१) व – ह८ शह, रा – ह७;
((१) . . . , रा – घो८;
(२) रा – घो३, प्या – उं८/ = व;
(३) व – ह७ शह, रा – ह८;
(४) व – ह७ शह, रा – घो८;
(५) व – ह२ मात)
(२) व – ह२, रा – घो७;
(३) व – व२, रा – घो८;
(किंवा ३ . . . , रा – ह८;
(४) रा – घो३, किंवा
(४) व – उं१ शह, . . . ;)
(४) रा – घो३, प्या – उं८ = व;
(५) व – ह२ मात.

(उदाहरण क्र. ८) उपरिनिर्दिष्ट खेळी प्रणालीहूनही आणखी एक निराळी खेळी प्रणाली आकृती ३९० मधून पाहा.

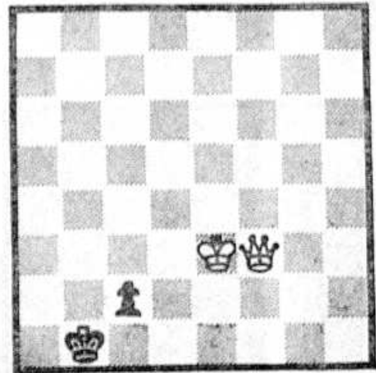


आकृती ३९०
पांढऱ्याची खेळी आहे, तो जिंकतो.

(१) व – ह४, रा – व७;
(२) व – व४ शह, रा – रा७;
(३) व – उं३, रा – व८;
(४) व – व३ शह, रा – उं८;
(५) रा – उं४, ...
नंतर आकृती ३८९ प्रमाणे
((५) ..., रा – घो७;
(६) व – व२, रा – घो८;
(७) रा – घो३, ...;)

(उदाहरण क्र. ९) वजीरीकरणाचे घर पांढऱ्या राजाने त्याच्या मान्यात जरी आणले तरीसुद्धा बरोबरी होऊ न देता पांढरा शेवटी विजय मिळवू शकतो. उदा० आकृती ३९१ पाहा.

(१) व – रा४, रा - घो७;
(जर (१) ..., रा – ह८;
(२) रा – व२ ! ... आणि जर
(१) ..., रा - उं८;
(२) व – (व)घो४, रा – व८;
(३) व – व२ मात)
(२) व - घो४ शह, रा – ह८;
(२) ..., रा - उं८;
(३) रा – उं२, रा - व८;
(४) व – रा१ मात)
(३) रा – व२, ... ;
आणि बरोबरीची संधी न देता, पांढरा राजा प्यादे निर्धोकपणे मारू शकतो.
(३) ..., प्या – उं८/=व शह;
(४) रा × प्या, रा – ह७;
(५) व – घो२ मात.



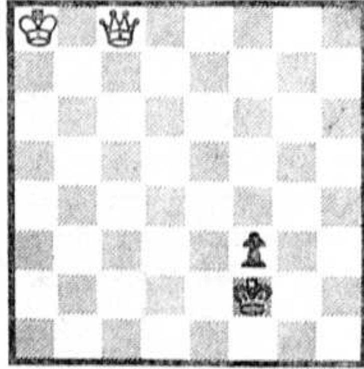
आकृती ३९१
पांढऱ्याची खेळी आहे, तो जिंकतो.

(उदाहरण क्र. १०) आता सातव्या रांकेत अद्यापि प्यादे जर गेले नसेल तर बरोबरीची दहशत देता येत नाही. त्यामुळे पांढरा नेहमी जिंकतो. उदा०

आकृती ३९२ पाहा.

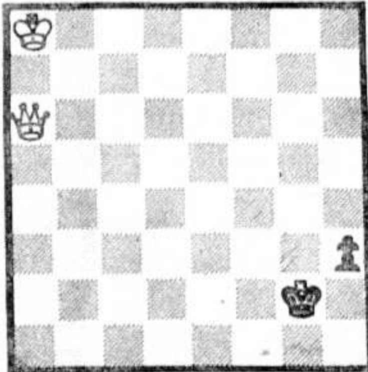
(१) ..., रा – घो७;
(२) व – घो४ शह, रा – उं७;
(३) रा – घो७, रा – रा६;
(४) रा – उं६, प्या – उं७;
(५) व – व१, रा – उं५;
(६) व – (रा) उं१, वगैरे

येथेही पांढरा शह देऊन काळ्या राजाला प्याद्याच्या पुढे सक्तीने रेटतो आणि जो वेळ वाचेल त्यामध्ये पांढऱ्या राजाला प्याद्याजवळ आणण्यात वापरतो आणि शेवटी आकृती ३८२ प्रमाणे डावपेच टाकून जिंकतो.



आकृती ३९२
काळ्याची खेळी आहे. पांढरा जिंकतो.

(उदाहरण क्र. ११) आता हत्ती – प्यादे जर असेल तर विजयमार्ग आणखी सोपा असतो. उदा०



आकृती ३९३
पांढऱ्याची खेळी आहे. तो जिंकतो.

आकृती ३९३ पाहा.

(१) व – रा२ शह, रा – घो८;
(२) व – घो४ शह, रा – ह७;
(३) रा – घो७, रा – ह ८;
(४) व × प्या शह,

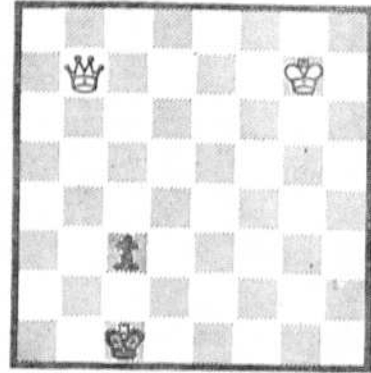
आणि पांढरा जिंकतो येथे जर ...

(१) ..., रा – घो६;
(२) व – उं१, रा – ह७;
(किंवा २ ..., प्या – ह ७;
(३) रा – घो७, रा – ह५;
(४) व – घो२, ...) शेवटी जर
(१) ..., रा – ह८;
(२) व – उं२ !! प्या – ह७;
(३) व – उं१ शह मात

येथे एक गोष्ट लक्षात ठेवावी की, वरील दोन्ही प्रकारांत (किंवा ह्यासारख्या प्रकारात) प्यादे सातव्या घरात जावयाच्या आधी रोखता येते. ह्यामध्ये पुढे दिल्याप्रमाणे काही अपवाद उद्भवतात.

(१) पांढरा राजा कर्ण किंवा उभ्या पट्टीत आड आल्याने पांढऱ्याला जेव्हा आवश्यक असते तेव्हा शह जर देता आला नाही तर अपवाद निर्माण होतो किंवा

(२) सातव्या रांकेतील घरात जाण्यापासून जर प्याद्याला रोखता आले नाही तर मग आणखी एक अपवाद निर्माण होतो. उदा० आकृती ३९४ पाहा.



आकृती ३९४
पांढऱ्याची खेळी आहे. बरोबरी होते.

(उदाहरण क्र. १२)

(१) व – ह१ शह, रा–घो८;

आता पांढऱ्याकडे एकमेव शह उरतो की ज्यामुळे प्याद्याची बढती रोखली जाऊ शकते.

(२) व – घो७ शह, रा – उं८;

अशा प्रकारची स्थिती काळा वरचेवर आणू शकतो आणि शेवटी यशस्वी रीतीने बरोबरी करू शकतो.

(दोन)

राजा आणि वजीर विरुद्ध राजा आणि हत्ती

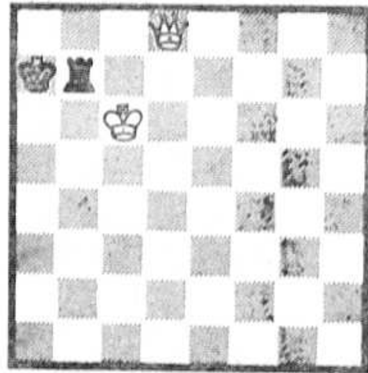
(अ) (१) प्यादे नसताना :

अंतिम पर्वामध्ये, राजा आणि वजीर विरुद्ध राजा आणि हत्ती अशी स्थिती जर असेल तर शेवटी पांढरा डाव जिंकू शकतो. परंतु, सर्वसाधारणपणे अशा स्थितीत डाव जिंकण्याची पद्धत फारच गुंतागुंतीची आहे.

ह्यामध्ये बरोबरी साधण्यासाठी, काळ्याने त्याचा हत्ती, नेहमी त्याच्या राजाजवळ ठेवणे आवश्यक असते. कारण असे, जर केले नाही तर मग, शह देऊन, हत्ती मारणे, पांढऱ्याला शक्य होते. विजय संपादण्याच्या मार्गातील प्राथमिक डावपेच म्हणजे, काळ्याला "झुग्झवँग स्थितीत" सक्तीने आणणे, हा होय. ह्या स्थितीत आल्यावर काळ्या हत्तीला त्याच्या

राजापासून, त्यांस ठेवणे भाग पडते. आकृती ३९५ मध्ये झुग्झवँगची मूळ स्थिती दाखविलेली आहे. ह्या स्थितीत आणल्यावर, निरनिराळ्या प्रकारच्या खेळ्या करून, (काळा) हत्ती मारता येतो. उदा०

आकृती ३९५ पाहा.



आकृती ३९५
काळ्याची खेळी आहे.
" झुग्झवँगची स्थिती "

(क) (१) ..., रा – ह३;
(२) व – (व) उं ८,

(ख) (१) ..., ह – घो१;
(२) व – ह'५ मात.

(ग) (१) ..., ह – घो५;
(२) व – ह'५ शह, रा – घो१;
(३) व × ह, ...;

(घ) (१) ..., ह – घो६;
(२) व – व४ शह, रा – घो१;
(३) व – उं४ शह, रा – ह२; किंवा
(३) ..., रा – उं१;
(४) व – उं८ मात).
(४) व – ह४ शह,

(च) (१) ..., ह – घो७;
(२) व – व४ शह वगैरे

(छ) (१) ..., ह – घो८;
(२) व – व४ शह, रा – घो१;
(३) व – उं४ शह, रा – ह१;
(४) व – उं८ शह किंवा
(४) रा – उं७, ...; मग पुढे
मात करता येते.
(४) ..., रा – ह२;
(५) व – उं२ शह, रा – घो१;
(६) व – (रा) ह२ शह, रा – ह२;
(७) व – (व) ह२ शह, वगैरे

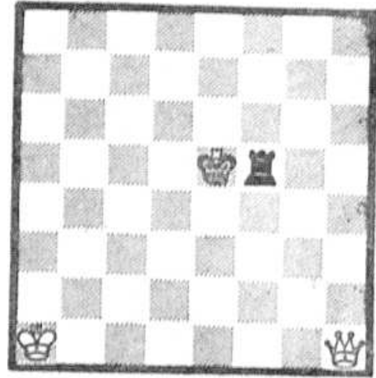
(ज) (१) ..., ह – (रा) उं२;
(२) व – व४ शह, रा – घो१;

किंवा (२) ..., रा – ह१;
(३) व – ह१ शह)
(३) व – घो२ शह, रा – ह१;
(४) व – ह२ शह, ...;

(झ) (१) ..., ह (रा) घो२;
(२) व – व४ शह,

(ट) (१) ... ह – (रा) ह२;
(२) व – ह५ शह, रा – घो१;
(३) व – घो४ शह, रा – ह२;
(४) व – ह३ शह, रा – घो१;
(५) व – घो३ शह, रा – ह२;
(६) व – ह२ शह, रा – घो१;
(७) व – घो८ शह, ...;

उपरिनिर्दिष्ट निरनिराळ्या खेळी प्रकारातून आपल्या प्रत्ययाला आलेच आहे की झुग्झवँगची स्थिती प्राप्त करून घेतल्यावर हत्तीला वेगळे करून त्याचा काटा काढता येतो. तेव्हा कोणत्याही परिस्थितीतूनही झुग्झवँगची स्थिती कशी प्राप्त करून घ्यावयाची असते ह्याचे एक उदाहरण आकृती ३९६ मधून समजावून घेऊ. आकृती ३९६ मधील परिस्थितीत काळ्या राजाला प्रथम पटाच्या कडेच्या चौकटीत सक्तीने जावे लागते, कारण त्याने तसे केले नाही तर त्याचा हत्ती त्याचे जवळ ठेवणे मोठ्या मुष्किलीचे होते; आणि जर त्याला त्याचा हत्ती जवळ ठेवावयाचा असेल तर त्याला माघार घेत घेतच तसे ठेवणे शक्य होते. परंतु पटाच्या कडेला आल्याने त्याला पुढे माघार घेणे शक्य होत नाही आणि ह्यामधून 'झुग्झवँगची' स्थिती प्राप्त होणे अपरिहार्य ठरते.



आकृती ३९६
पांढऱ्याची खेळी आहे.

(१) रा – घोर, ह – उं५;
(२) रा – उं३, ह – रा५;
(३) रा – व३, ह – व५ शह;
(४) रा – रा३, ह – व४;
(जर (४) ..., ह – (व) उं५;
(५) व – ह५ शह, रा – रा३;
(६) व – (व) घो५, ह – (रा) घो५;
(७) व – (व) उं५, ह – (रा) ह५;
(८) रा – उं३, रा – उं३;
(९) व – व५, रा – घो३;

आणि आता चवथ्या रांकेतील कोणतीही चाल केल्यास काळ्याला त्याच्या हत्तीस मुकावे लागेल.

(५) व – ह२ शह, रा – उं४;
(६) व – उं४ शह, रा – रा३;
(किंवा (६) ..., रा – घो३;
(७) रा – रा४, ह – (रा) घो४;
(८) व – व६ शह, रा – घो२;
(९) रा – उं४, ह – घो३;
(१०) व – रा७ शह, रा – घो१;
(११) रा – उं५, ह – घो२;
(१२) व – रा८ शह, रा – ह२;
(१३) रा – उं६, ... ;
(आकृती ३९५ पाहा.)

तेव्हा काळ्याचा उत्तम प्रतिकार म्हणजे त्याने शक्यतो पट मध्यात राहणे.

(७) रा – रा३, ह – व३;
(८) व – उं५ शह, रा – रा२;
(९) रा – रा५, ह – व२;
(१०) व – उं६ शह, रा – रा१;
(११) व – ह८ शह !
(परंतु हे नको)

(११) रा – रा६ !! ह – व३ शह;
(१२) रा × ह, मग बरोबरी होते)
(११) ..., रा – उं२ !
(१२) व – ह७ शह, रा – रा१;
(१३) व – घो८ शह, रा – रा२;
(१४) व – (व) उं८ ! ...;

आता काळ्या हत्तीला आणि राजाला एकमेकापासून सक्तीने दूर राहावे लागेल. त्याच्यापुढे निरनिराळ्या तऱ्हेने बचाव कसा करता येतो ते पर्यायी बचाव पुढे दिले आहेत.

(प) (१४) ..., ह – व१;
(१५) व – घो७ शह, रा – उं१;
(१६) रा – उं६, आणि मग मात होते.

(फ) (१४) ..., ह – ह२;
(१५) व – उं५ शह, किंवा
(१४) ..., ह – व३;
(१५) व – उं५, ...;

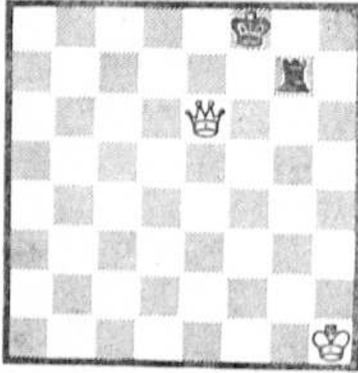
(ब) (१४) ..., ह – व६;
(१५) व – रा६ शह, रा – व१;
(१६) व – घो८ शह, रा – उं२;
किंवा १६ ... रा – व२;
(१७) व – ह७ शह,
(१७) व – उं४ शह, ...;

(भ) (१४) ..., ह – व७;
(१५) व – उं५ शह, रा – व२;
(किंवा (१५) ..., रा – उं२;
(१६) व – उं४ शह, रा – घो२;
(१७) व – घो४ शह, रा – ह१;
(१८) व – ह५ शह, रा – घो१;
(१९) व – घो५ शह, ...; किंवा
(१५) ..., रा – रा१;
(१६) व – घो५ शह, रा – उं२;
(१७) व – उं४ शह, ...; वगैरे)
(१६) व – घो५ शह, रा – उं१;
(१७) रा – रा६ ! ह – (व) उं७;
(१८) रा – व६, ह – (रा) ह७;
(१९) व – रा८ शह, रा – घो२;
(२०) व – रा४ शह, रा – घो३;
(किंवा (२०) ..., रा – घो१;
(२१) व – (रा)उं४ ! ह – ह२,
(२२) रा – उं६ काटशह मग आ. ३९५ प्रमाणे)

(२१) व – (रा)उं४, ह – ह४;
(२२) व – रा३शह, रा – ह४;
(२३) रा – उं६ आणि पां. मात करतो किंवा हत्ती मारतो.

(म) (१४) ..., ह – व८;
(१५) व – उं५ शह, रा – व२;
(किंवा 'भ' प्रमाणे इतर खेळया)
(१६) व – घो५ शह, रा – व१;
(१७) व – ह५ शह, रा – उं१;
(१८) व – उं३ शह, रा – व२;
(१९) व – घो४, रा – उं२;
(२०) व – उं४ शह, रा – व१;
(२१) रा – रा६, ह – रा८ शह;
(२२) रा – व६, ह – व८ शह;
(२३) रा – उं६, ह – व७;
(२४) व – उं५, आणि पां. मात करतो किंवा हत्ती मारतो.

डाव बरोबरीचा करण्याची फक्त एकच संधी काळ्याला लाभते; आणि ती म्हणजे डाव कुंठित करण्याची संधी होय. बरोबरीचा डाव करण्याचे एक लांबलचक उदाहरण आकृती ३९७ मध्ये दिले आहे. ह्यामध्ये, घो-पट्टी आणि ह-पट्टीतून काळा हत्ती, एक सारखा शह देत राहतो; तेव्हा हे टाळण्यासाठी पांढरा राजा जर रा-पट्टीकडे वळला तर काळा हत्ती ... रा२ मध्ये जाऊन पांढऱ्या वजीराला इरेस पकडू शकतो. म्हणून पांढऱ्या राजाला रा पट्टी टाळणे आवश्यक ठरते. ह्याला दुसरा यशस्वी मार्ग ठरतो, तो म्हणजे पांढऱ्या राजाला रा-उं६ मध्ये आणणे हा होय. परंतु हा मार्गही संपूर्ण बिनधोक नाही. कारण हत्ती घो३ ह्या घरात जाऊन आत्मबलिदान करण्यास सिद्ध होतो. कारण त्याला राजाने मारले की डाव बरोबरीचा होतो. (आणि राजा त्या सहाव्या रांकेवर गेला तर हत्ती वजीराला मारतो आणि शेवटी हत्तीसुद्धा मारला जाऊन अंती बरोबरीच होते. उदा०



आकृती ३९७
काळ्याची खेळी आहे, बरोबरी होते.

(१) ..., ह-ह२ शह;
(२) रा-घो२, ह-घो२ शह;
(३) रा-उं३, ह-उं२ शह;
(४) रा-घो४, ह-घो२ शह;
(५) रा-उं५, ह-उं२ शह;
(६) रा-घो६, ह-घो२ शह;
(७) रा-उं६, ह-घो३ शह!
(८) रा×ह, ... डाव कुंठित होऊन बरोबरीचा होतो.

नाहीतर (८) रा-उं५, ह×व;

(९) रा×ह, शेवटी बरोबरी होते.

हे सारे उं-पट्टी, घो-पट्टी, किंवा ह-पट्टीत शक्य होईल. ह्याचा एक प्रकार आ. ३९८ मध्ये दाखविला आहे.

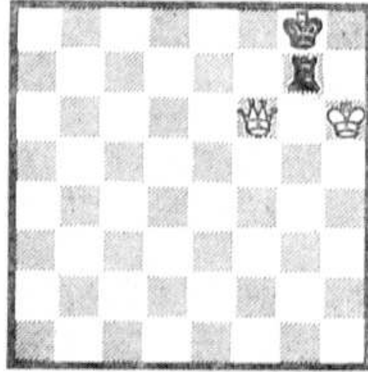
आकृती ३९८ पाहा. ह्यामध्ये डाव कुंठित होण्याच्या शक्यतेने शेवटी बरोबरी होते. उदा०

(१) ..., ह-ह २ शह;

(२) रा-घो६, ह-ह३ शह;

(३) रा×ह-डाव कुंठित होतो. किंवा : पांढरा राजा मागे मागे घो पट्टीत आणि ह पट्टीत जात राहिला तर शह सातत्याने बरोबरी होते. समजा आकृती ३९८ मध्ये पांढरा वजीर

रा – उं १ किंवा, रा उं २ किंवा रा उं ३ किंवा रा उं ४ मध्ये जर असेल (आणि इतर सर्व आकृती ३९८ प्रमाणे असेल) आणि काळ्याची खेळी असेल तर येथे कुंठित डावाची दहशत नसतानाही डाव बरोबरीचा होऊ शकतो कारण काळा हत्ती रा घो २ आणि रा ह २ मधून सतत शह देत राहतो. आणि शेवटी शह सातत्याने बरोबरी होते. (कारण उंटाच्या पट्टीत राजा जर गेला तर वजीराला डरेस पकडून मारता येते हेही येथे लक्षात ठेवावे.)

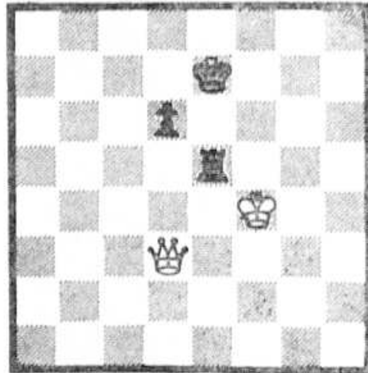


आकृती ३९८
काळ्याची खेळी आहे, बरोबरी होते.

(च) राजा आणि वजीर विरुद्ध राजा आणि हत्ती अधिक एक प्यादे.

अंतिम पर्वातील ह्या शेवटील खेळ्या अत्यंत गुंतागुंतीच्या असतात. साधारणपणे, घो – प्यादे आणि उं – प्यादे नेहमी बरोबरी करतात, परंतु केंद्रपट्टी प्यादे किंवा ह प्यादे बहुधा हरतात. केंद्रपट्टीतील तिसऱ्या किंवा चवथ्या रांकेतील प्यादे नेहमी हरते, ह्याचे एक उदा० आकृती ३९९ मध्ये दिले आहे. ह्यामध्ये काळ्याचा सर्वोत्कृष्ट बचाव दाखविला आहे. ह्या स्थितीत पांढऱ्याला जर डाव जिंकावयाचा असेल तर पांढऱ्या राजाला काळ्या प्याद्यावर हल्ला करून डाव जिंकता येतो; परंतु त्यासाठी काळया राजाला सतत सक्तीने हलवावयास लावून (पांढऱ्याला) हे साध्य करता येते. उदा०

(१) व – ह ७ शह, रा – रा ३;
(२) व – (व) उं ७, ह – (व) उं ४;
(३) व – व ८, ह – रा ४;
(४) व – रा ८ शह, रा – व ४;
(५) व – (व) उं८, ह – रा ५ शह;
(६) रा – उं ५, ह – रा ४ शह;



आकृती ३९९
पांढऱ्याची खेळी आहे. तो जिंकतो.

(७) रा – उं ६, ह – रा ५;
(८) व – उं ३! ह – रा ३ शह;
(९) रा - उं ७, ह – रा ४;
(१०) रा - उं ८, ह – रा ५;
(११) व – व३ शह, ह - व ५;
(१२) व – उं५ शह, रा – उं ५;
(१३) रा – रा ७, प्या – व ४;
(१४) व - उं २ शह, रा - घो५;
(१५) रा—व६, आता काळ्याला त्याचे प्यादे देणे भाग पडते.

ह्या स्थितीप्रमाणे सातव्या किंवा आठव्या रांकेतील प्यादे पांढरा राजा मारू शकतो.

सारांश : राजा आणि वजीर विरुद्ध राजा, हत्ती आणि प्यादे अशी स्थिती अंतिम पर्वामध्ये असताना : (अ) काळ्याला, जर बरोबरी साधावयाची असेल तर त्याला त्याचा राजा, हत्ती आणि प्यादे एकत्र ठेवावे लागतील. (ब) पांढरा राजा जर प्याद्याच्या पाठीमागे जाऊ शकला तर तो नेहमी जिंकू शकतो. (आकृती ३९९ पाहा.)

आता प्यादे निरनिराळ्या रांकेत असेल तर काय घडू शकते. ह्याची कल्पना थोडक्यात पुढे दिली आहे.

दुसऱ्या रांकेतील (ह – प्याद्याखेरीज) कोणतेही प्यादे असताना, पांढऱ्या राजाची घुसखोरी काळा हत्ती त्वरित जर रोखू शकला तर डाव बरोबरीचा होतो.

काळा हत्ती जर पांढऱ्या राजाची घुसखोरी त्वरित रोखू शकला तर,

(अ) तिसऱ्या रांकेतील; ह – प्यादे/घो – प्यादे किंवा उं – प्यादे डाव बरोबरीचा करू शकतात. परंतु केंद्रपट्टी प्यादे हरते.

(ब) चवथ्या रांकेतील घो – प्यादे, उं – प्यादे डाव बरोबरीचा करतात; परंतु इतर पट्टीतील प्यादे हरते.

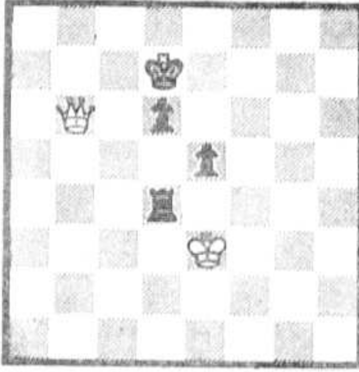
(क) पाचव्या रांकेतील ह – प्यादे हरते, परंतु घो प्यादे किंवा उं प्यादे बरोबरी करते; केंद्रपट्टी प्यादे हरते किंवा बरोबरी करते.

हे सारे कोणाची चाल प्रथम आहे ह्यावर अवलंबून असते.

(ड) सहाव्या आणि सातव्या रांकेतील प्यादे बरोबरी करते.

(क) राजा आणि वजीर विरुद्ध राजा, हत्ती आणि दोन किंवा जास्त प्यादी

दोन जोडलेली (जोर दिलेली) प्यादी बहुधा बरोबरी करतात. परंतु दोन बिन जोडलेली किंवा

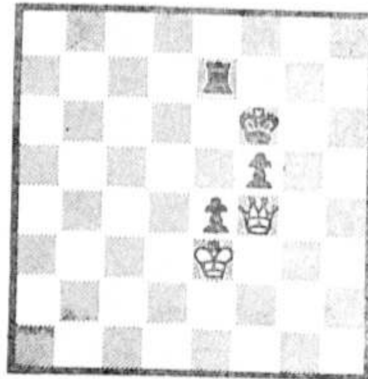


आकृती ४००

एकपट्टी दुहेरी प्यादी बहुधा हरतात. (परंतु त्यांपैकी एखादे प्यादे बरोबरीची स्थिती आणू शकते). आकृती ४०० मध्ये बरोबरीचा प्रकार दाखविला आहे. ह्यामध्ये दोहोंच्या-ऐवजी एकटे प्यादे जर असेल तर हरते. आकृती ४०० साठी आकृती ३९९ ची विजिगीषू पद्धत वापरता येत नाही. कारण आकृती ४०० मध्ये हत्ती आणि दोन प्यादी (एकमेकांच्या जोरात असल्याने) एक-मेकांचा उत्कृष्ट रीतीने बचाव करीत असल्याने पांढरा काहीही करू शकत नाही. काळ्याला अखंडितपणे खेळ्या करता येतात. थोडक्यात त्याच्याकडे अविरत 'गतिवाढ' चाली आहेत.

परंतु प्यादी कमकुवत झाली तर मग पांढरा जिंकू शकतो. उदा० आकृती ४०१ पाहा.

(१) व – ह४ शह, रा – रा३;
(२) व – घो५, ह – (रा)उं२;
(३) रा – उं४, ह – उं३;
(४) व – घो८ शह, रा – रा२;
(५) रा – रा५! आणि मग तो लवकरच दोन्ही प्याद्या मारू शकतो: किंवा
(२) ..., ह – व२;
(३) व – घो६ शह, रा – रा४;
(४) व – रा८ शह, रा – व३;
(५) रा – व४, ह – रा२;
(६) व – घो८ शह, रा – व२;
(७) रा – व५, प्या – रा६;
(८) व – घो५ शह, रा – उं२;
(९) व – उं६ शह, रा – घो१;
(१०) व – व६ शह, ह – उं२;
(११) व – उं८ शह
आता दोन्ही प्यादी मारता येतात.



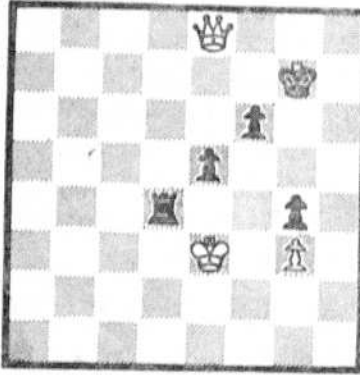
आकृती ४०१
पांढऱ्याची खेळी आहे, तो जिंकतो

तीन किंवा जास्त प्यादी बहुधा डाव बरोबरीचा करू शकतात. परंतु ह्या मध्येही पांढऱ्याला

जिंकण्याची आशा असते. एकमेकांना जोडलेली (जोरात असलेली) तीन बढत प्यादी एका वजीरापेक्षा (भारी) वरचढ असतात; तेव्हा अशा प्याद्यांनाही जिंकण्याची आशा असते.

(ड) राजा, वजीर आणि प्यादे विरुद्ध राजा, हत्ती आणि प्यादी

आपणास माहीत आहे की, हत्ती हमखास साऱ्या प्याद्यांचे संरक्षण करू शकत नाही, तेव्हा अघटित घटना घडल्याशिवाय हत्ती जिंकू शकणार नाही. साधारणपणे अशा स्थितीत वजीर बहुधा जिंकतो. ह्याचे एक उदाहरण आकृती ४०२ मध्ये दिले आहे. ह्यामध्ये (अ) जर काळ्याची प्रथम खेळी असेल तर तो हरतो. कारण तो झुग्झवँगच्या स्थितीत जातो. उदा०



आकृती ४०२
(अ) काळ्याची खेळी आहे.
(ब) पांढऱ्याची खेळी आहे.

(१) ..., ह – (ब)उं५;
(२) व – ब७ शह, रा – ह३;
(३) व – रा६, ह – उं६ शह;
(४) रा – रा४, ह × प्या;
(५) व × प्या शह, रा – ह४;
(६) व × प्या शह, रा – ह५;
(७) रा – उं५, ह – उं६ शह;
(८) रा – घो६, ...; वगैरे.

(ब) जर पांढऱ्याची प्रथम खेळी असेल तर तो एक उनाड चाल करून खेळी घालवितो. उदा०

(१) रा – रा२, ह – ब४;
(२) व – ह५, ह – ब५;
(३) रा – उं२, ह – घो५;
(परंतु (३) ..., ह – ब७ शह;
(४) रा – रा३, ह – ब५;
(५) व – रा८ ! ...
(४) व – रा८ ! ह – रा५;
(५) व – ब७ शह, ही खेळी डावाचा निर्णय देणारी आहे.
(५) ..., रा – घो३;
(जर (५) ..., रा – ह३;
(६) व – उं५ ही वाईट चाल आहे.)
(६) व – ब३, प्या – उं४;
(७) व – ब६ शह, रा – घो४;
(८) व – रा६, प्या – उं५;
(९) व – घो८ शह, रा – उं३;
(१०) व × प्या, प्या × प्या शह;
(११) व × प्या, नंतर पांढरा जिंकू शकतो.

तीन

राजा आणि वजीर विरुद्ध राजा आणि लहान मोहोरी.

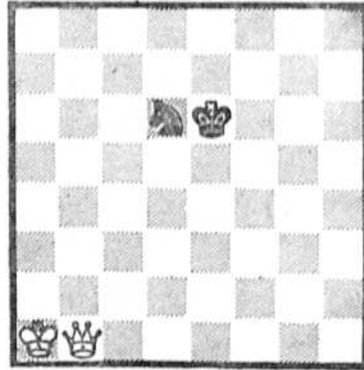
राजा आणि वजीर विरुद्ध राजा आणि लहान मोहोरे.

अंतिम पर्वामध्ये, राजा आणि वजीर विरुद्ध राजा आणि लहान मोहोरे आणि त्याशिवाय बऱ्याच प्यादी जरी असल्या तरीसुद्धा शेवटील खेळ्यांमध्ये वजीर डाव जिंकू शकतो.

(क) राजा आणि वजीर विरुद्ध राजा आणि घोडे

प्यादेविरहित एक प्रकार आकृती ४०३ मध्ये दिला आहे.

(१) रा – घो २, रा – व ४;
(२) रा – उं३, घो – रा५ शह;
(३) रा – व ३, घो – उं ४ शह;
(४) रा – रा ३, घो – रा ३;
(५) व – उं ५ शह, रा – व ३;
(६) रा – रा ४, घो – उं४ शह;
(७) रा – व ४, घो – रा३ शह;
(८) रा – उं ४, घो – उं २;
(९) व – उं ५ शह, रा – व२;
(१०) व – घो ६, घो – रा ३;
(११) रा – व ५, घो - उं २ शह;
(१२) रा – रा ५, घो – रा १;
(१३) व - रा ६ शह, रा - घ १;
(१४) व – उं ७, घो – उं २;
(१५) रा - व ६, घो - घो ४ शह;
(१६) रा – उं ५, आता काळ्याने त्याच्या घोड्याचे बलिदान करावयास हवे, नाही तर त्वरित मात स्वीकारावयास हवी (उंटाविरुद्धसुद्धा वजीराला सहज मात करता येते).



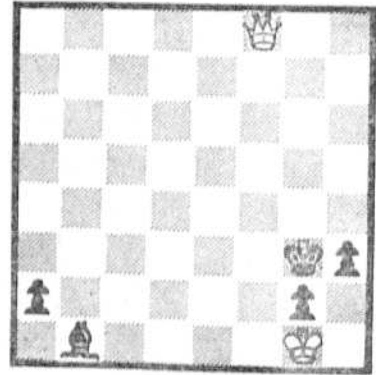
आकृती ४०३
पांढऱ्याची खेळी आहे, तो जिंकतो.

(ख) राजा आणि वजीर विरुद्ध राजा, उंट, आणि तीन प्यादी .

वर (ख) मध्ये दिल्याप्रमाणे स्थिती असताना वजीर कसा जिंकतो हे आकृती ४०४ वरून पाहू.

(१) व – उं २ शह, रा – घो५;
(२) व – उं ६, रा – घो ६;

(३) व – घो ५ शह, रा – उं ६;
(४) व – रा ५, रा – घो ५;
(५) रा – उं २ ! रा – ह ५;
(किंवा (५) ..., उं – उं ४;
(६) व – रा २ शह, ...).
(६) व – घो ३ शह, रा – ह ४;
(७) व × प्या शह, रा – घो ४;
(८) व × प्या शह, रा – उं ३;
(९) व – उं ३ शह, रा – रा ३;
(१०) व – (व) उं ३, आणि ह्याच्या-पुढे नेहमीच्या पद्धतीने मात करता येते.



आकृती ४०४
पांढऱ्याची खेळी आहे तो जिंकतो.

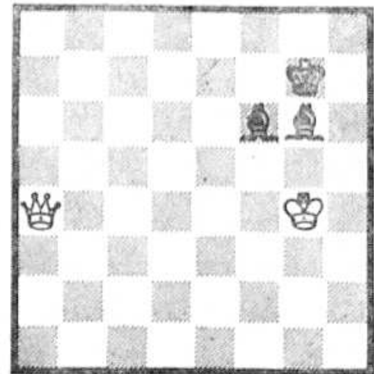
(ग) राजा आणि वजीर विरुद्ध राजा आणि दोन लहान मोहोरी :

सर्वसाधारणपणे, प्यादीविरहित जर मोहोरी असतील तर डाव बरोबरीचा होतो, परंतु ह्याला बरेच अपवाद आहेत की ज्यामध्ये वजीर जिंकू शकतो. विशेषतः पटाच्या कडेच्या चौकटीत काळा राजा सापडला की पांढऱ्याला जिंकणे सहज शक्य होते.

(१) राजा आणि वजीर विरुद्ध राजा आणि दोन उंट

ह्यामध्ये बचावखोर उंटांनी असा पवित्रा घ्यावयास हवा की, हल्लेखोर राजा, दोहोंपैकी एकालाही मारू शकणार नाही. अशी एक स्थिती आकृती ४०५ मध्ये दिली आहे.

(१) व – व७ शह, रा – घो१ !
(परंतु, हे नको (१) ..., उं – उं २ ?
कारण (२) रा – उं५, जिंकतो. उदा०
(२) ..., उं – उं६;
(३) व – उं७, उं – ह८;
(४) व – (व)ह७, उं – घो७;
(५) व – घो६, उं – ह६;
(६) व – व४ शह, रा – उं१;
(७) व – ह८ शह, रा – रा२;
(८) व – रा५ शह, रा – उं१;
(९) रा – उं६, उं – रा१;

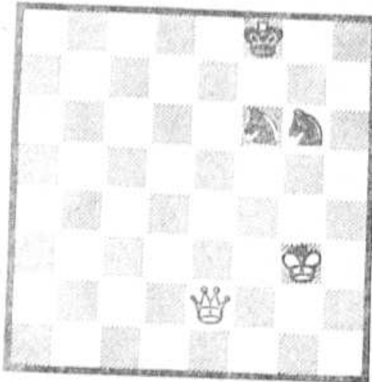


आकृती ४०५
पांढऱ्याची खेळी आहे; बरोबरी होते.

(१०) व – उं७, उं – ह४;
(११) व – घो७ शह, रा – रा१;
(१२) व – ह८ शह, रा – व२;
(१३) व × उं, . . . ; वगैरे
(२) व – रा६ शह, रा – घो२;
(३) रा – उं४, उं – ह२;
(४) व – व७ शह, रा – घो३;
(५) व – रा८ शह, रा – घो२;

परंतु पांढरा काहीच प्रगती करू शकत नाही.
उदा०
(६) रा – घो४, उं – घो३;
(७) व – रा६, उं – ह२;
(८) व – ब७ शह, रा – घो३;
(९) व – रा८ शह, रा – घो२;
(१०) रा – ह५, उं – उं४;
(११) व – उं६, उं – घो३ शह; वगैरे

(२) राजा आणि वजीर विरुद्ध राजा आणि दोन घोडे



आकृती ४०६
पांढऱ्याची खेळी आहे, बरोबरी होते.

ह्यामध्ये सुद्धा बरोबरी होते. कारण, घोडे पांढऱ्या राजाला लांब ठेवू शकतात. उदा० आकृती ४०६ मध्ये पुढे दिल्याप्रमाणे प्रयत्न करावा.

उदा०
(१) व – रा६, रा – घो२;
(२) रा – उं३, घो – ह२;
(३) रा – घो४, घो(ह२) – उं१;
(४) व – व६, रा – उं२;
(५) रा – घो५, घो – रा३ शह;
(६) रा – ह६, घो – रा२;
पांढरा काहीही प्रगती करू शकत नाही.

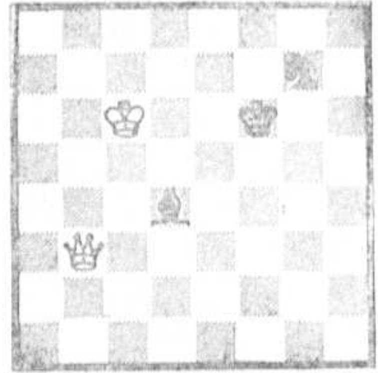
(३) राजा आणि वजीर विरुद्ध राजा, उंट आणि घोडा

अंतिम पर्वामध्ये वजावजीर उंट आणि घोड्याला (अशी स्थिती) वाईट असते, कारण दोन्ही लहान मोहोऱ्यांनां एकमेकांशी सहकार्याने हालचाल करणे शक्य नसते. तेव्हा अशा प्रकारच्या शेवटच्या खेळ्यांमध्ये वजीराला अनेक डावांत विजय मिळू शकतो. उदा० आकृती ४०७ पाहा.

(१) . . ., रा – घो ४;
(ह्याहून चांगली खेळी नाही) उदा०
(१) . . ., घो – रा ३;
(२) व – व ५ आणि एक मोहोरे मारता येते).
(२) रा – व ५, . . . ; किंवा

(२) व – घो ३ शह हीसुद्धा चांगली खेळी आहे.)

(२) ..., उं – उं ३;
(३) व – घो ३ शह, रा – उं ४;
(४) व – घो २, उं – घो ४;
(५) व – (व) उं २ शह, रा – उं ३;
(६) व – उं २ शह, रा – घो ३;
(७) रा – रा ५, उं – व १;
(८) व – घो २ शह, रा – उं २;
(९) व – व ५ शह, रा – रा २;
(१०) व – घो ७ शह, रा – उं १;
(११) रा – व ६, उं – उं ३,
(१२) रा – व ७, रा – उं २;
(१३) व – रा ४, रा – उं १;
(१४) व – घो ६! उं – ह ५;
(१५) व – व ६ शह; रा – उं २;
(१६) व – व ५ शह, रा घो ३;
(१६) ..., रा – उं १,
(१७) व – (व) उं ५ शह आणि



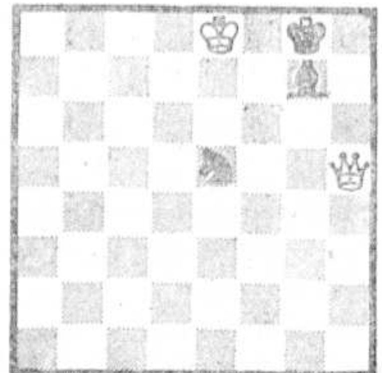
आकृती ४०७
काळ्याची खेळी आहे. पांढरा जिंकतो.

(१८) व – उं ४ शह वगैरे)
(१७) व – रा ४ शह, रा – ह ४;
(१८) व – ह ७ शह, ...;
आणि शेवटी पांढरा जिंकतो.

आकृती ४०८ पाहा : ह्यामध्ये एक बरोबरीचा प्रकार दिला आहे. ह्यामध्ये पांढरा राजा त्याचा प्रभाव पाडू शकेल अशा उपयुक्त घरापर्यंत पोहोचू शकत नाही. उदा०

(१) रा – रा ७, उं – ह १;
(२) रा – रा ६, उं – घो २;
(३) रा – उं ५, उं – ह १;
(४) रा – घो ५, उं – घो २;
(५) व – रा ८ शह, रा – ह २;
(६) रा – ह ५, उं – ह १;
(७) व – रा ७ शह, उं – घो २;
(८) व – (व) उं ७, रा – घो १;
वगैरे.

ह्यामध्ये पांढरा काहीही प्रगती करू शकत नाही.



आकृती ४०८

अंतिम पर्वात प्यादे



'प्यादे' जणू काही बुद्धिबळ डावाचा आत्मा आहे, असे उद्‌गार 'फिलडोरने' काढले आहेत.

बहुतेक अंतिम डावांतील शेवटील खेळ्या प्याद्यांच्या भोवती घोटाळत असतात. उदा० प्याद्यांनी मारामारी केव्हा करावयाची असते; ते आहेत त्या स्थित बरोबर मूल्यमापन कसे करावयाचे; खेळी गणना करून प्याद्याचा वजीर होऊ शकतो किंवा नाही ह्याचा प्रत्यक्ष अंदाज घ्यावयाचा असतो.

अंतिम पर्वामध्ये प्यादीविरहित स्थिती क्वचितच येते; आणि जेव्हा येते तेव्हा ती साधारण स्वरूपाची असते.

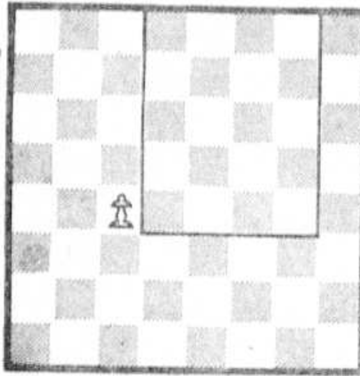
अंतिम पर्वामध्ये मोहऱ्यांनी शेवट साधता यावा, यासाठी प्याद्यांच्या बिनचूक चालीचे ज्ञान असावे लागते. इतकेच नाही तर शेवटी मोहोऱ्यांनी डावाचा शेवट करता यावा यासाठी मुळात मोहऱ्यांची मारामारी करताना, त्यांना अदलाबदलीने घ्यावे किंवा नाही ह्याचे यथोचित ज्ञान अवश्य असावे लागते. तेव्हा अशा सर्व गोष्टींचे मूलभूत ज्ञान असावे लागते आणि सुदैवाने ह्या गोष्टींचे बरेच संशोधन झाले आहे, त्यामुळे खेळाला लागणारे आवश्यक असे ज्ञान खेळाडूला करून घेता येते. येथे एक गोष्ट लक्षात ठेवावयास हवी की, अंतिम पर्वामध्ये ९५ टक्के शेवट, निश्चित गणना करून करता येतात. परंतु हेही लक्षात ठेवावे की, वस्तुनिष्ठ समान स्थिती मिळविण्यासाठी किंवा एखादे प्यादे कमी असताना बरोबरी साधण्यासाठी किंवा विजय प्राप्त करून घेण्यासाठी, असाधारण परिस्थिती कारणीभूत होते.

(अ) राजा आणि प्यादे विरुद्ध राजा

येथे प्याद्याचा वजीर होऊ शकतो किंवा नाही ही एक गहन समस्या असते. काळ्या राजाला, प्यादे, जर मिळू शकले नाही तर त्याचा वजीर होऊ शकतो आणि मग साधी मात करता येते.

काळा राजा वजीरीकरणाच्या पट्टीत जाऊ शकेल किंवा नाही, आणि शेवटी वजीरीकरणाच्या घराचा ताबा कोणाकडे जातो ह्यावरच डावाचा अंतिम निर्णय अवलंबून असतो. वजीरीकरणाच्या घराच्या ताब्याविषयीचा एक ठोकताळा पुढे दिला आहे.

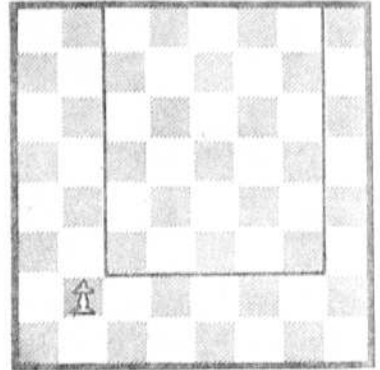
प्यादे जर दुसऱ्या रांकेत (म्हणजे स्वगृहात) असेल तर मग तिसऱ्या रांकेपासून किंवा प्यादे ज्या घरात आहे तेथपासून ते आठव्या रांकेपर्यंतचे अंतर अशी एक बाजू धरून पटावरती एक चौकोन काढा. आकृती ४०९ आणि आकृती ४१० पाहा.



आकृती ४०९

पांढऱ्याची खेळी आहे.

पटावरील ह्या चौकोनात, काळा राजा जर असेल तर डाव बरोबरीचा होतो. परंतु काळा राजा जर चौकोनाच्या आत नसेल तर प्यादे जिंकते.



आकृती ४१०

काळ्याची खेळी आहे.

काळा राजा जर ह्या चौकोनातून चाल करू शकला, तर डाव बरोबरीचा होतो. आणि काळा राजा चौकोनाच्या आत नसेल तर प्यादे जिंकते.

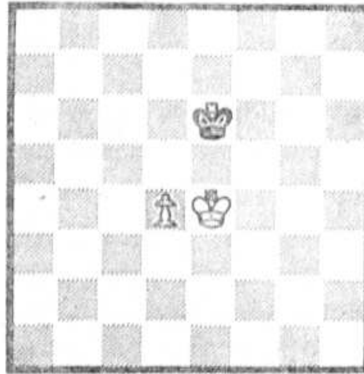
आकृती ४०९ आणि ४१० पाहा, ह्या चौकोनात काळा राजा असताना, पांढऱ्याची जर खेळी असेल तर, तो (काळा राजा) प्यादे गाठू शकतो; किंवा काळ्याची जर खेळी असेल तर तो ते प्यादे थांबवू शकतो; जर असे होऊ शकले नाही तर प्याद्याची बढती-वजीरात–होते आणि मग काळा हरतो.

काळा राजा, जेव्हा वजीरीकरणाच्या पट्टीत असतो किंवा ती पट्टी, तो गाठू शकतो तेव्हा पांढरा त्या (काळ्या राजा)ला तेथून हुसकून लावू शकतो किंवा नाही ह्यावर अंतिम जय अवलंबून असतो. हे सारे ज्याच्याकडे 'विरोध' आहे त्यावर अवलंबून असते.

अंतिम पर्वातील, राजा आणि प्यादे विरुद्ध राजा अशा परिस्थितीतून दोन मूलभूत

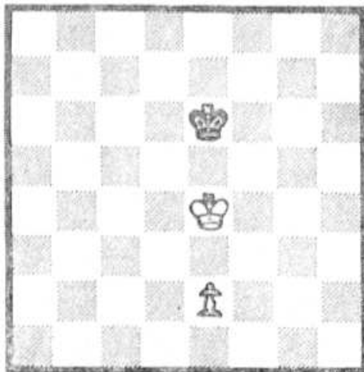
स्थितिदर्शक प्रकार निर्माण होतात. पहिल्या प्रकारात पांढरा राजा त्याच्या प्याद्याच्या पाठीमागे असतो आणि दुसऱ्या प्रकारात तो प्याद्याच्या पुढे असतो. (आकृती ४११ आणि ४१२ पाहा.) पहिल्या प्रकारात (आकृती ४११ मध्ये) डाव नेहमी बरोबरीचा होतो, कारण काळा राजा "विरोध" केव्हाही सोडत नाही. दुसऱ्या प्रकारात (पांढरा राजा प्याद्याच्या पुढे असताना) डावाचा निकाल राजाच्या आनुषंगिक स्थितीवर अवलंबून असतो.

(१) प्या – व५ शह, रा – व३;
(२) रा – व४, रा – व२;
(३) रा – रा५, रा – रा२;
(४) प्या – व६ शह, रा – व२;
(५) रा – व५, रा – व१ ! (आवश्यक आहे.)
(६) रा – रा६, रा – रा१;
(७) प्या – व७ शह, रा – व१;
(८) रा – व६, बरोबरी होते.



आकृती ४११
पांढऱ्याची खेळी आहे. बरोबरी होते.

येथे एक गोष्ट नेहमी लक्षात ठेवावी की, सर्वोदित सरळ पाठीमागे हलत जाताना काळा राजा जर 'विरोध' त्याच्याकडे ठेवीत गेला तर मग तो केव्हाही हरणार नाही. उदा० पाचवी खेळी काळ्याने जर (५)...रा – रा१ ? ? अशी केली तर तो सरळ किंवा मागे जाण्याऐवजी तो कर्णात जातो. त्यामुळे पुढील खेळ्यांमध्ये वजीरीकरणाचे घर सक्तीने सोडावयास भाग पाडता येते. उदा० (६) रा – रा ६, रा – व१; (७) प्या – व७, रा – उं२ (८) रा–रा७, आणि मग प्याद्याचा वजीर होतो.



आकृती ४१२
पांढऱ्याची खेळी आहे; तो जिंकतो.

आकृती ४१२ पाहा.

ह्यामध्ये पांढरा (१) प्या – रा३, ...; ही खेळी करो वा न करो तो शेवटी जिंकतो. उदा०

(१) प्या – रा३, (आता त्याच्याकडे विरोध आहे), रा – व३;
(२) रा – उं५, रा – व२;
(३) रा – उं६, रा – व१;

(४) प्या – रा४, रा – ब२;

(५) प्या – रा५, रा – रा१;

(६) रा – रा६, (पत्त 'विरोध' निश्चितपणे मिळवितो, परंतु येथे (६) प्या – रा६ ?? ही खेळी नको, कारण (६) ..., रा – उं१; ह्या खेळीमुळे डाव बरोबरीचा होतो.)

(६) ..., रा – ब१;

(७) रा – उं७, अशा रीतीने वजीरीकरणाच्या घराचा ताबा घेऊन प्याद्याचा वजीर सुरक्षितपणे करता येतो आणि शेवटी डाव जिंकतो.

किंवा (१) ..., रा – उं२;

(२) रा – ब५, रा – रा२;

(३) रा – रा५, पुढे मूळ खेळ्याप्रमाणे. पुढे दिलेला नियम पाहा.

सूत्र क्रमांक ९ : पांढरा राजा, त्याच्या प्याद्यापुढे दोन किंवा जास्त घरे जर असेल तर तो नेहमी जिंकतो. परंतु तो प्याद्यापुढे एक घर असून त्याच्याकडे जर 'विरोध' असेल तरच तो जिंकतो.

उदा० आकृती ४१२ मध्ये पांढरे प्यादे रा३ मध्ये आणि इतर स्थिती आकृती ४१२ प्रमाणे आहे. अशा स्थितीत पांढऱ्याची खेळी जर असेल तर बरोबरी होते; परंतु काळ्याची खेळी जर असेल तर तो हरतो. ह्यामध्ये एक अपवाद ध्यानात ठेवावा की पांढरा राजा सहाव्या रांकेत असताना कोणाचीही खेळी असो, तो जिंकतो. ह – प्याद्याला वरील विवेचन लागू पडत नाही; कारण काळा राजा उं१, घो१ किंवा ह१ हे घर जर गाठू शकला तर नेहमी बरोबरी होते.



(अ) बरोबरी होते. (ब) बरोबरी होते.
आकृती ४१३

आकृती ४१३ अ मध्ये काळ्या राजाला पटाच्या कोपऱ्यामधून केव्हाही हकलता येत नाही.

आकृती ४१३ ब मध्ये पांढऱ्या राजाला किंवा त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याला डाव सहज कुंठित करता येतो. उदा०

(१) प्या – ह६, रा – उं२;

(२) रा – ह८, रा – उं१;

(३) प्या – ह७, रा – उं२ बरोबरी होते.

किंवा (१) रा – घो६, रा – घो१;

(२) प्या – ह६, रा – ह१;

(३) प्या – ह७, बरोबरी होते.

येथे एक साधे सूत्र नेहमी ध्यानात ठेवावयास हवे की :

अंतिम पर्वांमध्ये ह - प्याद्याच्या शेवटील खेळ्यांमध्ये काळा राजा, ढं१ हे घर जर गाठू शकला तर बरोबरी होते; आणि पांढरा राजा घो७ हे घर जर गाठू शकला तर तो जिंकतो.

(घ) राजा आणि प्यादें विरुद्ध राजा आणि प्यादें :

ह्यामधील सर्व विजय हे खास प्रकारचे आहेत; त्यांतील बरेचसे व्यावहारिक दृष्टीने अत्यंत महत्त्वाचे आहेत.

पांढरा का जिंकू शकतो ह्याला चार कारणे आहेत

(१) तो प्रतिस्पर्ध्याच्या आधी वजीर करतो

(ह्यामध्ये काही अपवाद आहेत.)

(२) त्याला वजीरीकरणाच्या घरातून (वजीराचा) शह देता येतो.

(३) दोन्ही बाजूंनी ' वजीर ' केला असता पांढरा मात करतो किंवा काळा वजीर मारतो.

(४) पांढरा प्यादे मारतो आणि काळा राजा वेळेच्या आत परत जाऊ शकत नाही. किंवा काळा राजा वजीरीकरणाची पट्टी गाठू शकतो परंतु ' पांढरा ' विरोध राखू शकतो.

वरील कारणांचे स्पष्टीकरण पुढे दिले आहे.

(१) प्रथम पांढऱ्याचा वजीर होतो :

प्रथम पांढऱ्या प्याद्यांचे वजीरीकरण होते आणि मग तो नववजीर लवकरात लवकर काळे प्यादे मारतो. परंतु सातव्या रांकेत गेलेले प्यादे मारण्याची शक्यता कमी असते.

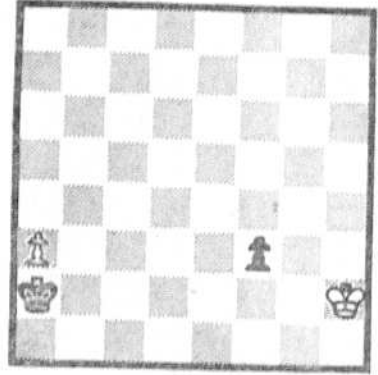
साधारणपणे ह-प्याद्याने, किंवा ढं प्याद्याने काळा बरोबरी करू शकतो. परंतु, (कधी, कधी) काळे प्यादे जर फारच पुढे गेले असेल तर ते मारण्याचे काम खूपच गुंतागुंतीचे होते.

उदा० आ. ४१४ पाहा. ह्यामध्ये खरी समस्या अशी आहे की, काळा राजा ' रा ७ ' हे घर गाठू शकतो का ? आणि असे करीत असताना पांढऱ्या प्याद्यावर हल्ला चढविण्याच्या दहशतीने गतिवाद मिळवू शकतो का ? हे साधले की मग बरोबरी उद्भवते. उदा०

(१) प्या – ह ४, रा – घो ६;
(२) प्या – ह ५, रा – ढं ६;
(जर (२) ..., रा – ढं ५;
(३) प्या – ह ६, रा – व ६;
(४) प्या – ह ७, प्या – ढं ७;
(५) प्या – ह ८ / = व, प्या – ढं ८/=व
(६) व – ह ३ शह, ...;)
(३) रा – घो १ ! ! परंतु हे नको
(३) प्या – ह ६ ? रा – व ७;
(४) प्या – ह ७, प्या – ढं ७;
(५) रा – घो २, रा – रा ७;

मग बरोबरी होते.

किंवा (३) रा – घो ३ ! ? रा – ब ५;
(४) प्या – ह ६, रा – रा ६;
(५) प्या – ह ७, प्या – उं ७;
मग बरोबरी होते.
(३) ..., रा – ब ५;
(४) प्या – ह ६, रा – रा ६;
(५) रा – उं १, !
आणि पांढऱ्या प्याद्याचा वजीर बनतो, परंतु काळ्या प्याद्याच्या आगे बढतीला खीळ बसते. येथे पांढऱ्या राजाने अगदी वेळेवर काळ्या प्याद्याच्या वजीरीकरणाच्या घराचा ताबा घ्यावयास हवा. उदा० आ. ४१४ मध्ये पांढरा राजा जर 'ह३' मध्ये असता, तर मग डाव बरोबरीचा होतो. उदा०



आकृती ४१४
पांढऱ्याची खेळी आहे तो जिंकतो

(१) प्या – ह ४, रा – घो ६;
(२) प्या – ह ५, रा – उं ६;
(३) प्या – ह ६, रा – ब ७;
(४) रा – घो ३, रा – रा ७;
(५) प्या – ह ७, प्या – उं ७;
(६) प्या – ह ८/=व, प्या – उं ८/=व
शेवटी बरोबरी होते.

आता आकृती ४१५ मध्ये पांढऱ्याची जर प्रथम खेळी असेल तर त्याने बरोबरी करावयाची आहे ?



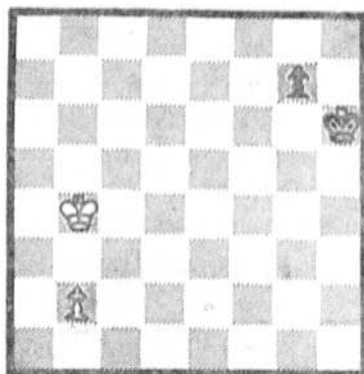
आकृती ४१५ : पांढऱ्याची खेळी आहे; त्याने बरोबरी करावयाची आहे ?

(१) रा – घो७, प्या – ह५;
(२) रा – उं६, रा – घो३;
(किंवा (२) ..., प्या – ह६;
(३) रा – रा७, प्या – ह७;
(४) प्या – उं७, बरोबरी होते)
(३) रा – रा५ ! ! प्या – ह६;
(४) रा – व६, आणि मग दोन्ही प्याद्यांचा वजीर होतो आणि शेवटी बरोबरी होते.

(२) पांढरा वजीरीकरणाच्या घरातून शह देतो.

ह्यासाठी, सर्वसाधारणपणे, काही खास कामगिरी करावयास नको. अशा परिस्थितीतून, शेवटी वजीर विरुद्ध प्यादे असा अंतिम साचा निर्माण होतो. काही प्रसंगात, काळ्या राजाला नव-वजीराचा शह बसू शकेल अशा स्थितीत त्याला डावपेच घालून सक्तीने आणावा लागतो. उदा० आकृती ४१६ पाहा.

(१) रा – उं५ ! रा – घो३;
(किंवा (१) ..., प्या – घो४;
(२) प्या – घो४, प्या – घो५;
(३) रा – व४ ! रा – घो४;
(४) प्या – घो१, प्या – घो६;
(५) रा – रा३, रा – घो५;
(६) प्या – घो६, रा – ह६;
(७) प्या – घो७, प्या – घो७;
(८) रा – उं२, रा – ह७;
(९) प्या – उं८ = व शह,)
(२) प्या – घो४, रा – उं२;
(३) प्या – घो५, रा – रा२;
(४) रा – उं६ ! रा – व१;
(५) रा – घो७ ! ! प्या – घो४;
(६) प्या – घो६, प्या – घो५;
(७) रा – ह८, प्या – घो६;



आकृती ४१६
पांढऱ्याची खेळी आहे, तो जिंकतो.

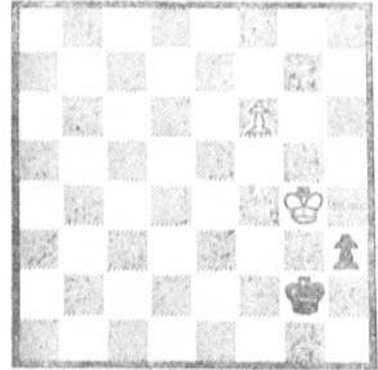
(८) प्या – घो७, प्या – घो७;
(९) प्या – घो८ = व शह , ...;

(३) दोन्ही बाजूंचा वजीर होतो

अशा परिस्थितीत पांढरा मात करतो किंवा काळा वजीर मारतो. अशा प्रकारची उदाहरणे आ. ४१७ आणि आ. ४१८ मध्ये दिलेली आहेत. ह्यामध्ये काळा नव-वजीर जिवंत होतो पण तो मरतो.

अंतिम पर्वामध्ये एक महत्त्वाचा शेवट असा आहे की ज्यामध्ये दोन्ही बाजूंचा नव-वजीर होतो, परंतु शेवटी पांढरा मात करतो. ह्यासाठी आकृती ४१७ पाहा :

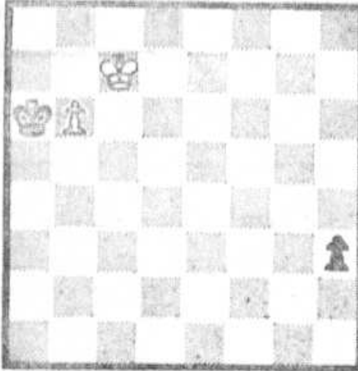
(१) प्या - डं७, प्या - ह७;
(२) प्या - डं८ = व, प्या - ह८ = व;
(३) व - डं३ शह, रा - घो८;
(किंवा ३ ..., रा - ह७;
(४) व - घो३ मात,)
(४) व - रा३ शह, रा - डं८;
(४)..., रा - घो७;
(५) व - रा२ शह, रा - घो८;
(६) रा - घो३, ... मग मुख्य चालीप्रमाणे)
(५) व - व३ शह, रा - घो७;
(६) व - व२ शह, रा - घो८;
(७) व - रा१ शह, रा - घो७;
(८) व - रा२ शह, रा - घो८;



आकृती ४१७
पांढऱ्याची खेळी आहे, तो जिंकतो.

(९) रा - घो ३ ! ! आणि लगेच मात टाळण्यासाठी काळ्याला आपल्या वजीर बळी देणे भाग पडते. परंतु वजीर बळी दिला तरी पांढरा पुढच्या खेळीत मात करतो.

ह्यामधील अगदी कल्पित आढळून येणारा प्रकार आ. ४१८ मध्ये दिला आहे.



(१) प्या - घो ७, प्या - ह७;
(२) प्या - घो८ = व, प्या - ह८=व;
(३) व - घो६ मात.

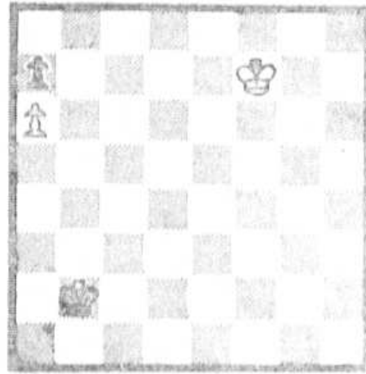
आकृती ४१८
पांढऱ्याची खेळी आहे. तो जिंकतो.

(४) पांढरा प्यादे मारतो

प्यादे मारल्यानंतर काळा राजा, जर खूपच लांब असेल किंवा पांढरा राजा जर विरोध राखून ठेवू शकेल तरच पांढरा जिंकू शकतो. ह्याची निवडक १२ उदाहरणे पुढे दिली आहेत ती पहावीत.

उदाहरण क्र. १ : आकृती ४१९ पाहा.

(१) रा – रा६, रा – उं६;
(२) रा – व'५ !! (परंतु हे नको
(२) रा – व६, रा – व'५;
(३) रा – उं६, रा – रा४;
(४) रा – घो७, रा – व३;
(५) रा × प्या, रा – उं२;
बरोबरी होते).
(२) ..., रा – घो'५;
जर (२) ..., रा – व६;
(३) रा – उं६, रा – रा५;
(४) रा – घो७, रा – व४;
(५) रा × प्या, रा – उं३;
(६) रा – घो८ पां. शेवटी वजीर करतो आणि जिंकतो).
(३) रा – उं६, रा – ह४;
(४) रा – घो७, रा – घो४;
(५) रा × प्या, रा – उं३;
(६) रा – घो८, शेवटी पांढरा जिंकतो.



आकृती ४१९

पांढऱ्याची खेळी आहे, तो जिंकतो.

उदाहरण क्र. २ : आकृती ४२० पाहा.

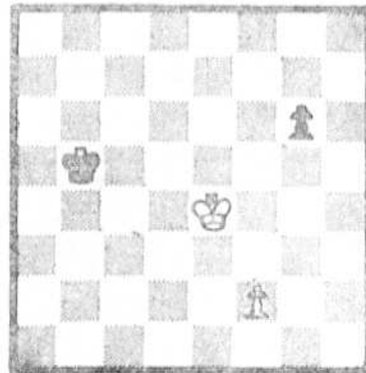
(१) रा – व४ !! रा – उं३;
(२) रा – रा'५, रा – उं ४;
(३) प्या – उं४ ! रा – उं५;
(४) रा – उं६, रा – व'५;
(५) रा × प्या वगैरे.

परंतु इथे जर

(१) रा – व५ ? रा – घो'५ !
(२) रा – व४, रा – घो६ !
(३) प्या – उं४, रा – उं७;

शेवटी बरोबरी होते.

किंवा जर, (१) रा – उं४ ? रा – उं५;
(२) रा – घो'५, रा – व४;



आकृती ४२०

पांढऱ्याची खेळी आहे, तो जिंकतो.

(३) रा × प्या, रा – रा'५;
(४) रा – घो'५, रा – उं६;

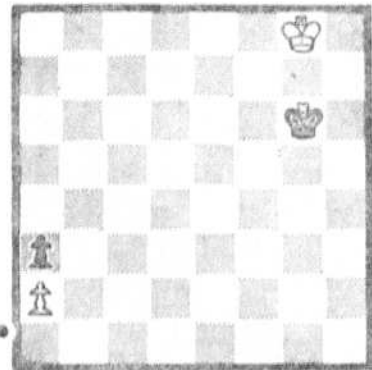
बरोबरी होते.

उदाहरण क्र. ३ : आकृती ४२० वरील निष्कर्षावर आधारलेले आणखी एक उदा० आकृती ४२१ मध्ये दिले आहे ते पाहावे.

(१) रा – ह८ !!...

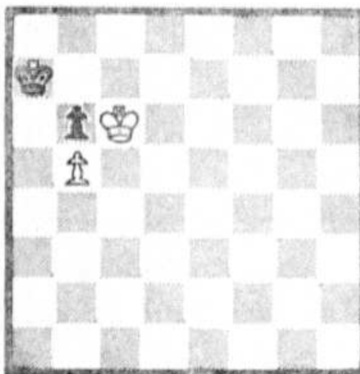
(परंतु (१) रा – उं८ नको, रा – उं३; मग पांढरा राजा व उं२ मध्ये वेळेवर परत जाऊ शकणार नाही).

(१) ..., रा – उं४;
(२) रा – घो७, रा – रा५;
(३) रा – उं६, रा – व६;
(४) रा – रा५, रा – उं७;
(५) रा – व४, रा – घो७;
(६) रा – व३, रा × प्या;
(७) रा – उं२, ... बरोबरी होते.



आकृती ४२१
पांढऱ्याची खेळी आहे, बरोबरी होते.

उदाहरण क्र. ४ : जर दोन्ही राजे प्याद्यांजवळ असतील तर काय होते हे आकृती ४२२ वरून समजावून घेऊ.



आकृती ४२२
अ : काळ्याची खेळी आहे. } पांढरा
ब : पांढऱ्याची खेळी आहे; } जिंकतो.

(अ) प्रथम काळ्याची जर खेळी असेल तर लगेच त्याला काळे प्यादे सोडून द्यावे लागते आणि मग बिनजोर प्यादे पांढऱ्याला मारता येते. आणि शेवटी डाव जिंकता येतो. उदा०

(१) ..., रा – ह १ किंवा रा – घो १;
(२) रा × प्या, मग प्याद्याचा वजीर करून पांढरा डाव जिंकतो.

(ब) प्रथम खेळी पांढऱ्याची असेल तर त्याने प्रथम ही खेळी करावी. उदा०

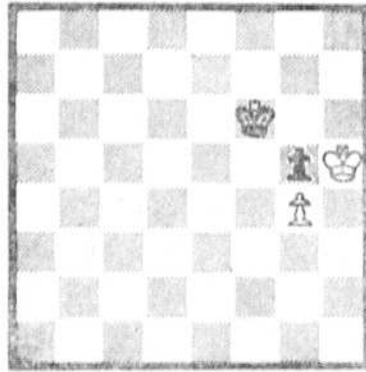
(१) रा – उं७, रा – ह १;
(२) रा × प्या, मग पांढरा प्याद्याचा वजीर करून डाव जिंकतो.

उदाहरण क्र. ५: आता वरील प्रकारचे आणखी एक उदा० आकृती ४२३ मध्ये पाहू.

हा डाव बरोबरीचा होतो. कारण काळा विरोध ठेवू शकतो.

(१) रा – ह ६, रा – उं २;
(२) रा – ह ५, रा – उं १!
(३) रा × प्या, रा – घो २!

आणि मग कोणत्याही प्रकारची उपयुक्त प्रगती होत नाही.



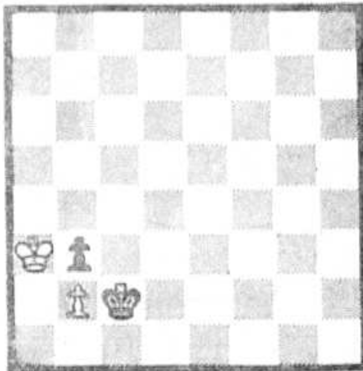
आकृती ४२३
पांढऱ्याची खेळी आहे–बरोबरी होते.

आता आकृती ४२३ मधील स्थितीतील राजे आणि प्यादे एक किंवा दोन रांका पाठीमागे नेतले तरी सुद्धा वरीलप्रमाणे डाव बरोबरीचा होतो. परंतु त्यांना जर आकृती ४२२ प्रमाणे स्थिती येईपर्यंत हलवले तर मग आकृती ४२२ प्रमाणे पांढरा डाव जिंकू शकतो.

उदाहरण क्र. ६: आता आकृती ४२४ मधील स्थितीत जो कोणी चाल करील, तो प्यादे घालवून बसेल; आणि त्यानंतर त्याला वजीरीकरणाची पट्टी पण गाठता येणार नाही. उदा०

(१) ..., रा – व ६;
(२) रा × प्या, रा – व ५;
(३) रा – घो ४, रा – व ४;
(४) रा – घो ५, रा – व ३;
(५) रा – घो ६, रा – व २;
(६) रा – घो७, रा – व ३;
(७) प्या – घो ४, रा – व ४;
(८) प्या – घो ५, ... ;

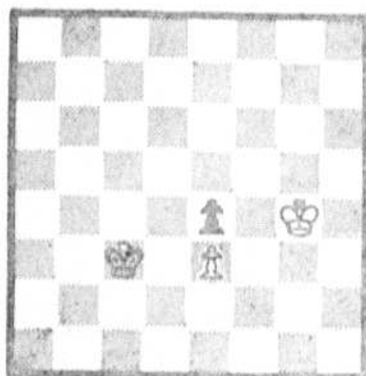
शेवटी पांढरा जिंकतो.



आकृती ४२४
जो कोणी चाल करील तो हरेल.

वरील विचारप्रणालीचा वेगवेगळ्या प्रसंगी, विविध तऱ्हेने उपयोग करून घेता येतो. उदा० आकृती ४२५ ची स्थिती आकृती ४२४ बरोबर ताडून पाहा; आणि मग त्यामधील फरक लक्षात येईल.

उदाहरण क्र ७ : आकृती ४२५ मध्ये जो कोणी प्रथम खेळी करील तो जिंकेल.

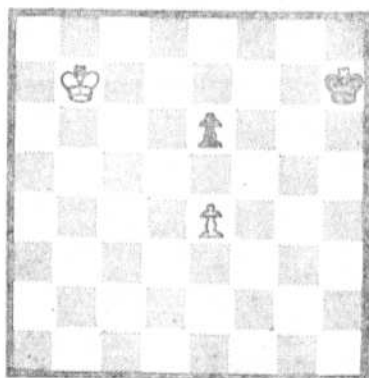


आकृती ४२५
जो कोणी चाल करील, तो जिंकेल

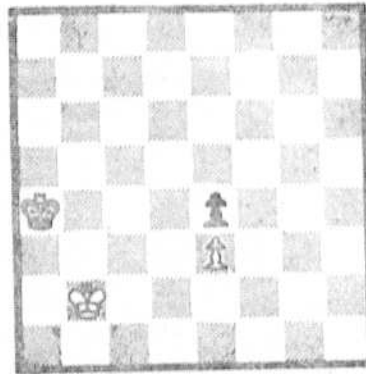
(१) रा – उं५ ! परंतु हे नको
(१) रा – उं४ ? ? रा – व६;
आणि मग काळा जिंकतो.)
(१) ..., रा – व६;
(२) रा – उं४, ...; काळ्या राजाला काळ्या प्याद्यापासून लांब जाणे भाग पडते.
(२) ..., रा – हलतो
(३) रा × प्या, ...; शेवटी पांढरा जिंकतो. ह्यावरून दिसून येईल की आकृती ४२५ मधील परिस्थिती आकृती ४२४ च्या परिस्थितीच्या विरुद्ध आहे.

उदाहरण ८ : वरील उदाहरणांवरून थोडी निराळी स्थिती असताना काय होते ते पाहू. आकृती ४२६ पाहा.

(१) प्या – रा५ ! परंतु हे नको
(१) रा – उं६, रा – घो३;
(२) रा – व७ ? ? रा – उं३;
(३) रा – व६, प्या – रा४;
(४) रा – व५, रा – उं२ बरोबरी होते)
(१) ..., रा – घो३;
(२) रा – उं६, रा – घो४;
(३) रा – व७ ! रा – उं४;
(४) रा – व६, मग पांढरा जिंकतो.



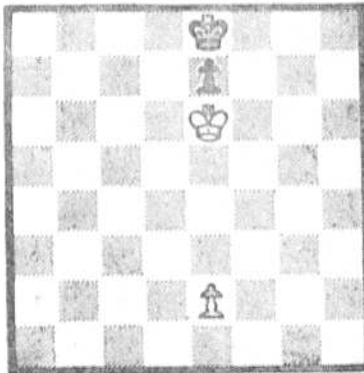
आकृती ४२६
पांढऱ्याची खेळी आहे, तो जिंकतो



आकृती ४२७
काळ्याची खेळी आहे, तो जिंकतो

उदाहरण क्र. ९ : आकृती ४२७ पाहा.

(१) ... , रा - घो५;
(काळ्याकडे विरोध आहे)
(२) रा - उं२, रा - उं५;
(३) रा - व२, रा - घो६;
(४) रा - रा२, रा - उं७;
(५) रा - उं२, रा - घ७ वगैरे



आकृती ४२८
पांढऱ्याची खेळी आहे, बरोबरी होते

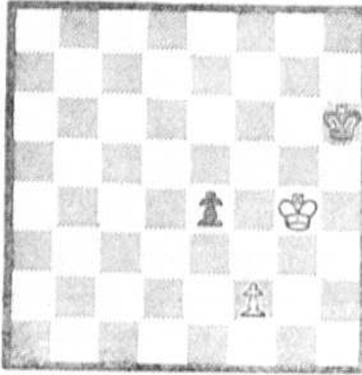
उदाहरण १० : आकृती ४२८ पाहा.

(१) प्या - रा३, ... ; (किंवा
(१) प्या - रा४, रा - व१;
(२) रा - उं७, प्या - रा४ !
मग आकृती ४२३ प्रमाणे)

(१) ... , रा - व१;
(२) प्या - रा४, (जर
(२) रा - उं७, रा - व२ !
(३) प्या - रा४, रा - व१;
बरोबरी होते)

(२) ... , रा - रा१;
(३) प्या - रा५, रा - व१;
(४) रा - उं७, रा - व२; आणि आता जर
(५) रा - उं८ ही खेळी केली तर बरोबरी होते; परंतु;
(५) प्या - रा ६ शह ! ! रा - व३; अशा खेळ्या झाल्या तर, आकृती ४२४ मध्ये सांगितल्याप्रमाणे पांढरा हरतो; कारण आता त्याला खेळी करावी लागते.

(१) उदाहरण क्र. ११ : कधी कधी प्यादी जेव्हा एकमेकांच्या लगतच्या पट्टीत असतात तेव्हा बलिदान करून बरोबरी करता येणे शक्य होते. उदा० आकृती ४२९ पाहा.

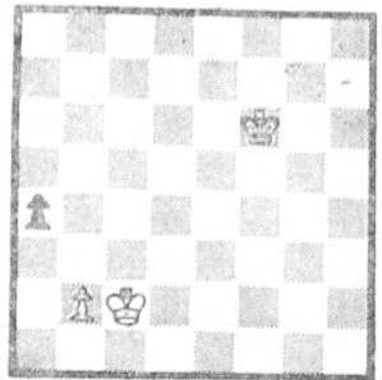


आकृती ४२९
काळ्याची खेळी आहे, बरोबरी होते.

(१) ..., रा – घो ३;
(२) रा – उं ४, रा – उं ३;
(३) रा × प्या, रा – रा ३;
(४) रा – उं ४, रा – उं ३;
(५) प्या – उं ३, ... (मग पांढरा आ. ४१२ प्रमाणे जिंकतो) म्हणून काळा पुढील-प्रमाणे सुरुवात करून डाव बरोबरीचा करतो उदा० (१) ..., प्या – रा ६; !
(२) प्या × प्या, रा – घो ३;
(३) रा – उं ४, रा – उं ३;
(४) रा – रा ४, रा – रा ३;
अशा रीतीने काळा शेवटी बरोबरी करतो.

आकृती ४२९ प्रमाणे रचना यशस्वी होण्यासाठी काळा राजा फार दूर असून चालणार नाही.

उदाहरण १२ : आ. ४३० पाहा. ह्यामध्ये काळा राजा दूर आहे तेव्हा काय होते ते पाहू :



आकृती ४३०
पांढऱ्याची खेळी आहे तो जिंकतो.

(१) रा – घो १ ! प्या – ह ६ !
(२) प्या – घो ३, ! (परंतु हे नको
(२) प्या – घो ४, ...)
(२) ..., रा – रा ३;
(३) रा – ह २, रा – ब ४;
(४) रा × प्या, रा – उं ४;
(५) रा – ह ४, रा – घो ३;
(६) रा – घो ४,
आणि पांढऱ्याकडे विरोध जातो, मग तो शेवटी डाव जिंकतो.

आपण आतापर्यंत, बुद्धिबळ खेळाचे तंत्र आणि मंत्र जाणून घेतले आहे; आता काही उत्कृष्ट डावांची माहिती करून घेण्यासाठी आपण पुढील प्रकरणाकडे वळू.

नऊ

(डा) एक बोलका डाव; (ब) डावांची जत्रा

(डा) एक बोलका डाव

हा बोलका डाव बुद्धिबळाचे तंत्र आणि मंत्र समजावून देतो; त्यामधील मूल तत्त्वांची ओळख पुन्हा पुन्हा करून देतो. त्याच वेळी प्रत्येक प्रतिस्पर्धी खेळाडू ज्याची त्याची विचार-प्रणाली स्वगत भाषणाने प्रगट करतो; – पर्यायी चालींचे पृथक्करण करून, त्यातील बऱ्यावाईट चालींची प्रदीर्घ चर्चा करून त्यातील एक चाल का निवडली ह्याचे विवेचन करतो, ह्यामध्ये बऱ्याच ठिकाणी त्याच त्या बाबींची पुनरुक्ती केलेली आहे. ती मुख्यत्वे, मूलनियम, तत्त्व, आणि खेळाचे मंत्र आणि तंत्र मनावर बिंबविण्यासाठी केलेली आहे.

बुद्धिबळामध्ये डावबाजीच्या व्यूहरचनेसाठी सगळ्यात प्राधान्य कशाला असेल तर ते ' सुरुवातीच्या चालींना ' आहे.

पिछाडीस बसलेल्या मोहोऱ्यांना, त्यांच्या स्वगृहातून कौशल्याने बाहेर आणून त्यांना कार्यान्वित करावयाचे, हाच सुरुवातीच्या चालींचा मुख्य उद्देश असतो. सुरुवातीपासून मोहोऱ्यांना योग्य मोक्याच्या स्थानी स्थानापन्न करणे हा बुद्धिबळ खेळातील सुप्त स्थायीभाव आहे. एखाददुसऱ्या मोहोऱ्यानिशी प्रतिस्पर्ध्यावर हल्ल्याचा हव्यास धरणे म्हणजे हाराकिरीच होय ! ह्याने मात कधीच साधता येत नाही, परंतु डावाचे मातेरे मात्र होते ! तेव्हा प्रत्येक मोहोऱ्याला त्याच्या कामाचा वाटा उचलण्याचे भाग्य लाभू द्या, यासाठी त्यांना कार्यान्वित करण्याची कोशीस करा. एकाच खेळीत दोन मोहोऱ्यांना कार्यान्वित करण्याची धडाडी साधणे हीच सर्वोत्कृष्ट चढाई होय ! आता केंद्रातील प्याद्याच्या सुरुवातीच्या चालीची तुतारी प्रति-स्पर्ध्याला आव्हान देते.

(१) प्या–रा४, . . . ;

हीच ती सुरुवातीची सर्वोत्कृष्ट चाल होय.

सलामीच्या खेळीतील ह्या प्याद्याने पुढे चाल करून पटाच्या केंद्रघरात ठाण मांडले आहे; आणि त्याच वेळी वजीर आणि उंटाचे मार्ग खुले केले आहेत. त्या (प्याद्या)च्या कर्ण-घरांवरती मारक दृष्टी रोखली आहे. पुढील खेळीत, पांढरा त्याच्या लगतच्या व – प्याद्याला त्याच्या जोडीला पाठविण्याची वाट पाहात आहे. कारण (२) प्या – व ४, . . .; ही खेळी पांढरा राजा जर करू शकला तर मग ह्या दोन्ही प्याद्यांच्या ताब्यात पाचव्या रांकेतील मध्यवर्ती घरे उदा० व – उं५, व५; रा५ आणि रा उं५ ही स्थाने राहतील; एवढेच नव्हे तर काळ्या मोहोऱ्यांना ह्या घरांमध्ये शिरावयाला अटकाव-मज्जाव करतील.

पांढऱ्याच्या ह्या पहिल्या चालीला काळ्याचे उत्तर कोणते असू शकेल हे आता पाहू.

ह्या समयाला (१) ..., प्या – (रा)ह३; किंवा (१) ..., प्या – (व) ह३; किंवा अशा प्रकारच्या उनाड चाली करण्यात काळ्याचा कोणताच हेतू साध्य होत नाही. कारण ह्या निष्फळ चालींनी त्याची मोहोरी कार्यान्वित होऊ शकत नाहीत, आणि मध्यवर्ती घरांवरील पांढऱ्याच्या मिरासदारीस काळा कोणतीही बाधा आणीत नाही. तेव्हा सुरुवातीपासूनच चांगल्या मोक्याच्या घरांवरती ताबा मिळविण्यासाठी काळ्यानेही कोशीस करावयास हवी. पांढऱ्याच्या सलामीच्या आव्हानाला काळ्यानेही सलामीचा (समयसूचक) शड्डू ठोकावयास हवा. " मध्यवर्ती केंद्रघरांवरती आमचाही ताबा आहे " हे छातीठोकपणे ठणकावून सांगावयाची जय्यत तयारी काळ्याने करावयास हवी.

दोन्ही खेळाडूंचा ह्या केंद्रघरांवरच आपापली सत्ता प्रस्थापित करण्याचा हा इतका अट्टाहास का ? (ह्या विषयाची संपूर्ण चर्चा आकृती १४६, १४७ प्रकरण सहामध्ये केलेली आहे.)

केंद्रघरांत बसलेल्या बुद्धिबळांचा चारी दिशांना पल्ला पोहोचतो. त्यामुळे त्वरित कार्यसिद्धी करण्यासाठी भरपूर वाव मिळतो. त्याचप्रमाणे बुद्धिबळांना एकमेकांच्या सहकार्याने सुसंघटितपणे हल्ला चढविण्यासाठी मोक्याची केंद्रघरे अत्यंत उपयुक्त ठरतात.

केंद्रस्थाने मिळविल्याने, मोक्याच्या घरांवरती ताबा मिळतो. त्यामुळे विरोधी बुद्धिबळांना अशा मोक्याच्या घरांत शिरकाव करून घेण्यास वाव मिळत नाही; त्यामुळे त्यांच्या बचावात न कळत कमकुवतपणा शिरतो; ह्या बुद्धिबळांना मोक्याची स्थाने न मिळाल्याने त्यांना दुय्यम स्थानांत इतरत्र कसेबसे जावे लागते, त्यामुळे ती एकमेकांच्या मार्गात अडथळा आणतात. त्यांच्या हालचाली आत्मबंधनकारक होतात. थोडक्यात विरोधी बुद्धिबळ दल विभागले जाते. त्यामुळे त्यांना सुसंबद्ध हालचाल करणे अवघड होते. अशा अनुकंपनीय बुद्धिबळ दलाचा बचाव आणि प्रतिकार परिणामकारक होऊ शकत नाही; आणि त्यांचा विरोध निष्फळ ठरतो. तेव्हा काळ्यानेही हे सर्व विचारात घेऊन पहिली खेळी केली.

(१) ..., प्या – रा४;

ही समर्पक खेळी करून काळ्याने त्याच्या वजिराला आणि उंटाला पुढे येण्यास सुसंधी दिली आहे.

(२) घो – (रा) उं ३, ... ;

पांढऱ्याची, ही एक उत्तम चाल आहे. काळ्याच्या तात्पुरत्या बिनजोर प्याद्यावर, घोड्याने मारक दृष्टी रोखली आहे. त्यामुळे वेळ वाचतो, कारण, मन मानेल तसे खेळावयास काळ्याला संधी मिळत नाही. कारण दुसरे काहीही करण्याअगोदर आपले मरणोन्मुख प्यादे बचावणे हे त्याचे आद्य कर्तव्य ठरते. त्यामुळे त्याच्या पुढल्या चालीवर नकळत बंधन पडते.

(पांढरे) घोडे मध्यवर्ती स्थानात स्थानापन्न झाल्याने त्याचा पल्ला आठ घरांवरती पोहोचू

शकतो. विशेषतः रा ५ आणि व ४ ही मोक्याची कैंद्रघरे त्याच्या मान्यात येतात. त्यामुळे त्याला वचक वाटतो.

" उंटाआधी घोड्याला कार्यवाहीत आणा " ह्या मूल्यवान तत्त्वानुसार हा घोडा उंटाच्या-आधी पटांगणात उतरला आहे. सुरुवातीला ह्या तत्त्वाचा आग्रह धरण्याचे कारण असे आहे की, घोड्याची मर्यादित २½ घरांची उडी ही लांब पल्ल्याच्या उंटाच्या झेपेपेक्षा कमी असते; तेव्हा लांब पल्ल्याच्या उंटाला स्थानापन्न करता येईल असे योग्य स्थान सुरुवातीला मिळविणे कठीण पडते म्हणूनच ह्या तत्त्वाची एवढी प्रशंसा केली आहे. घोड्याला प्रतिस्पर्ध्याच्या गोटात थेट प्रवेश करण्यास बऱ्याच चाली कराव्या लागतात. उदा० स्वगृहातील रा – घोड्याला व – घो५ ह्या घरात जाण्यासाठी तीन वेळा उड्या माराव्या लागतात, परंतु स्वगृहातील रा – उंट ... त्याच घरात केवळ एका झेपेत जाऊ शकतो. उंटाआधी घोडा कार्यवाहीत आणण्याचा आणखी एक उद्देश असा आहे की खेळाच्या सुरुवातीला घोड्याचे स्थान कोठे असावे ह्याचा आडाखा बांधता येतो; कारण कोणत्या स्थानात घोडा जास्त परिणामकारक असतो ह्याचा नेमका अंदाज मनाशी केलेला असतो. परंतु सुरुवातीलाच उंटाचे योग्य स्थान कोणते आहे ह्याबद्दल आपण साशंक असतो. खेळ पुढे प्रगत होत असताना, पटाच्या मधल्या लांबकर्णावर उंटाचा दबाव आणावयाचा असेल त्या वेळी किंवा विरोधी मोहोऱ्याला इरेस पकडावयाचे असते त्या वेळी उंटाचा चटकन उपयोग होऊ शकतो. तेव्हा आणखी एकदा आग्रहाचे सांगणे आहे की, " उंटाआधी घोड्यांना कार्यवाहीत आणा ".

आता पांढऱ्याच्या वरील चालीला काळ्याने कोणते उत्तर द्यावे? रा – प्याद्याचे संरक्षण करणे हे त्याचे आद्य कर्तव्य ठरते. त्यासाठी तो कोणकोणते उपाय योजू शकतो ह्याची यादी पुढे दिली आहे. (आकृती ४३१ पाहा.)

(अ) (२) ..., प्या – (रा) उं३;
(आ) (२) ..., व – उं३;
(इ) (२) ..., व – रा२;
(ई) (२) ..., उं – व३;
(उ) (२) ..., प्या – व३;
(ऊ) (२) ..., घो – (व) उं३;



आकृती ४३१

उपरिनिर्दिष्ट चालींतून काळ्याने कोणती चाल स्वीकारावी ह्याची छाननी आधी करावयास हवी. त्यासाठी प्रत्येक चाल केल्यावर त्याचे पुढील परिणाम काय होऊ शकतील ह्याचा विचार आधी करावा लागतो. अशा रीतीने पुढे होऊ शकणाऱ्या संभाव्य चालींतून उद्भवणाऱ्या

अवस्थांचे पृथक्करण करावे लागते. परंतु खेळाडूंना, अशा रीतीने प्रत्येक चालीला वेळ दवडणे शक्य नसते. तेव्हा अशा तऱ्हेचे पृथक्करण सरावाच्या डावाच्या वेळीच करणे उत्तम असते. चालीची निवड करताना प्रत्येक खेळाडूने खेळाचे पुढे दिलेले तत्त्व चांगले लक्षात ठेवावयास हवे. ते तत्त्व म्हणजे "त्वरित डावबाढ साधणे आणि मोक्याची स्थाने पटकाविणे" हे होय. तेव्हा अशा तऱ्हेने चाल पारखून घेताना खेळाडूच्या मनात जे विचारमंथन चालते त्याचे स्वगत विचारचक्र पुढे दिले आहे.

"(अ) (२) ..., प्या-(रा) उं३; अं – इ ही चाल चुकीची वाटते, कारण जे घर घोड्यासाठी राखून ठेवावयाचे असते त्याच घरात हे प्यादे सरकविणे चुकीचे आहे; कारण पांढरा त्याच्या घोड्याचा बळी देऊन डावावर पकड मिळवू शकतो. तेव्हा सुरुवातीला मोहोरी बाहेर काढण्याऐवजी प्यादे पुढे चालविण्यात, मी चूक करीत आहे. तेव्हा ही चाल नको.

(आ) (२) ..., व – उं३; ही चाल वाईटच आहे. कारण सुरुवातीला हे स्थान घोड्याचे आहे वजीराचे नाही; क्षुल्लक प्याद्याच्या संरक्षणाला महान सामर्थ्यवान वजिराला धाडून चालणार नाही. तेव्हा ही चाल नको.

(इ) (२) ..., व – रा२; रा – उंटाच्या मार्गावर हा वजीर अडथळा आणतो. प्याद्याच्या संरक्षणाला कमी दर्जाचे मोहोरे आणावयाचे सोडून महान सामर्थ्यवान वजीर कशाला पुढे येतो ? तेव्हा ही चाल नको.

(ई) (२) ..., उं – व३; नुसते मोहोरे कसेबसे बाहेर आणले म्हणजे झाले का ? व – प्याद्याच्या मार्गात उंटाला खांबासारखा उभा करून व – प्याद्याला कोंडलेच आहे ना ! इतकेच नव्हे तर व – प्यादे कोंडले गेल्याने व – उंटाची जिवंत समाधी बांधली जाते. तेव्हा ही चाल सुद्धा नको.

(उ) (२) ..., प्या – व३; ही चाल वाईट नाही; कारण वजीर उंटाला बाहेर पडण्याचा मार्ग मोकळा होतो. पण मग राजा – उंटाने राजाच्या पुढे नुसता थयथयाट करीत बसावे का ? त्याच्या मार्गात हे प्यादे काय कामाचे ? सुरुवातीला मोहोरे पुढे काढावयाचे सोडून प्यादे आताच पुढे का काढा ? तेव्हा 'सुरुवातीला मोहोरे पुढे काढा' हे तत्त्व विसरता कामा नये. तेव्हा ही चाल तितकीशी स्वागतार्ह नाही. तेव्हा ही चाल नको.

(ऊ) (२) ..., घो – (व) उं ३ ! ठीक आहे, ही सर्वोत्तम चाल आहे. कारण ह्या चालीने उपरिनिर्दिष्ट सगळ्या शंका-कुशंकांचे निराकरण होते. ह्या एकाच चालीने प्याद्याचे संरक्षण करण्याचे आद्य कर्तव्य तर बजावले आहेच, त्याशिवाय सुरुवातीला मोहोरे बाहेर काढण्याच्या तत्त्वाचे पालनही केले आहे. तेव्हा ही चाल सर्वोत्तम आहे." उदा०

(२) ..., घो – (व) उं ३;

'राजा पुढील प्यादे बाहेर काढून लगेच त्याचे संरक्षणार्थ मोहरे बाहेर आणणे हे तंत्र'

अत्यंत महत्त्वाचे आहे; ही गोष्ट जरी खरी असली तरीही ही बाब म्हणजे दगडावरची रेघ नव्हे. कारण बुद्धिबळ खेळामध्ये प्रत्येक वेळेस समय पाहून सूचक हालचाल करण्यामध्येच खरी समयसूचकता असते; हेही तितकेच खरे आहे.

'समयसूचकता' हा बुद्धिबळ खेळाचा आत्मा आहे. ही समयसूचकता डावाच्या कोणत्याही स्तरात अत्यंत उपयुक्त असते.

(२) उं – उं ४, ... ;

'चढाई करण्यास अत्यंत उत्तम मोहोरे म्हणजे राजाचा उंट होय.' म्हणूनच पांढऱ्याने ह्या उंटाला त्याच्या स्वगृहाबाहेर केंद्रामध्ये काढून कार्यप्रवृत्त केले आहे. त्याच वेळी हत्ती आणि राजा ह्यांच्यामधील घरे रिकामी करून किल्लेकोटाची प्राथमिक तयारी पूर्ण केली आहे. हा उंट केंद्रातील महत्त्वाच्या ह २ – घो ८ ह्या कर्णावर आसन ठोकून काळ्या राजाच्या उंट – प्याद्यावर मारक दृष्टी ठेवून बसला आहे.

वास्तविक रीत्या रा – उंटाचे प्यादे भेदनीय आहे, कारण त्याचे संरक्षण फक्त एकच मोहोरे करते आणि ते म्हणजे दुबळ्या राजाचे मोहोरे होय. तेव्हा बऱ्याच वेळा, खेळाच्या सुरुवातीला ह्या प्याद्याच्या बदली एखाद्या मोहोऱ्याचे बलिदान करावयास खेळाडू तयार होतो. कारण ते मोहोरे मारण्यासाठी खुद्द राजाला धावावे लागते आणि राजा उघडा पडतो, मग त्याच्यावर हल्ले चढविण्यास सोपे जाते.

(२) ..., उं – उं४;

उं – उं४ हे डावाच्या सुरुवातीला उंटाच्या सोयीचे आणि त्याचप्रमाणे मोक्याचे स्थान आहे. आता आपण इतर पर्यायी चालींची छाननी करू या.

(अ) (२) ..., उं – घो५; उंटाच्या दृष्टीने कमी दर्जाची चाल आहे. कारण, केंद्र स्थानांचा ताबा मिळविण्यासाठी उंटाला ह्या स्थानाचा फारसा उपयोग होत नाही; त्याचप्रमाणे सुरुवातीला 'घो५' ह्या घरातून त्याच्या माऱ्याचा तितकासा प्रभाव पडत नाही.

(आ) (२) ..., उं – व३; ही चाल वाईट आहे. कारण त्यामुळे वजीर प्याद्याची मुस्कटदाबी तर होतेच. त्याशिवाय व – उंटाच्या मार्गात, ते प्यादे, बुचासारखे बसते; आणि व – उंटाला (मध्यवर्ती घरात) येण्यास अडथळा होतो.

(इ) (२) ..., उं – रा२; ही चाल तितकीशी वाईट नाही. कारण उंट स्वगृहाबाहेर येऊन दोन कर्णांवरती मारक नजर रोखू शकतो. त्याचप्रमाणे वेळप्रसंगी बचावात्मक धोरणास योग्य असतो. येथे उंटाने जरी फक्त एकच पाऊल स्वगृहाबाहेर टाकले असेल तरी तो पिछाडी सोडून बाहेर आला आहे आणि कार्यप्रवृत्त झाला हेही तितकेच महत्त्वाचे आहे.

"सुरुवातीला, प्रत्येक मोहोरे त्याच्या स्वगृहाबाहेर योग्य स्थानात आणून कार्यप्रवृत्त करावयाचे असते, हा डावबाढीचा पाया होय!" तेव्हा :-

(३) (३) ..., उं – उं४; ही उंटाची चाल सर्वोत्तम आहे. कारण ह्या स्थानातून, सगळ्यात महत्त्वाच्या (१) उं१ – ह६ आणि (२) ह२ – घो८ ह्या दोन केंद्रकर्णावर उंटाची जरब प्रगटपणे दिसून येते. त्याच वेळी तो विरोधी रा – उं – प्याद्यावर मारक दृष्टी रोखून आहे. तेव्हा सुरुवातीला रा – उंटाचे 'उं – उं४' हे एक अत्यंत प्रभावशाली स्थान आहे.

तेव्हा खेळाच्या सुरुवातीपासून पुढे दिलेल्या दोन सूत्रांचे काटेकोर रीतीने पालन करावयास हवे.

सूत्र क्रमांक १० : ज्या स्थानातून जे मोहोरे अत्यंत प्रभावशाली कार्य करू शकते त्या मोक्याच्या स्थानात शक्यतो प्रत्येक मोहोरे, सुरुवातीच्या चालीत त्वरित स्थानापन्न करणे अत्यंत उपयुक्त असते. त्याचप्रमाणे सुरुवातीच्या चालीत, प्याद्यांच्या चाली करणे शक्यतो टाळावे."

सूत्र क्रमांक ११ : सुरुवातीच्या चालींत, प्रत्येक मोहोरे फक्त एकदाच हलविण्याची दक्षता नेहेमी घ्यावी.

(४) प्या – उं३, ...;

"केंद्रामध्ये दोन प्यादी प्रस्थापित करणे" हा पांढऱ्याचा मूळ उद्देश आहे. तेव्हा वजीर प्यादे पुढे सुरक्षितपणे आणता यावे आणि केंद्रात आणल्यावर त्याला योग्य जोर देण्यासाठी ही पूर्वतयारी केली आहे. ह्यामधून पुढील संभाव्य चाली होण्याची शक्यता आहे.

(५) प्या – व४, ... ह्या चालीने पांढरे प्यादे विरोधी उंटावर आणि प्याद्यावर एकाच वेळी हल्ला करते. तेव्हा काळा (५) ..., प्या × प्या ही चाल करून ते प्यादे मारतो तेव्हा पांढरा (६) प्या×प्या, ... ही चाल करून पांढरा, केंद्रामध्ये दोन प्यादी समर्थपणे आणू शकतो. ह्यामध्ये पांढऱ्याचा दुय्यम हेतू दडला आहे. उदा० वजीर, रा – उं३ ह्या स्थानावर आणून काळ्या रा उं२ मधील दुबळ्या प्याद्यावर दुहेरी दडपण आणावयाचे हे होय. अशी ही दोन उद्दिष्टे ह्या (४) प्या – उं३ ...; चालीमध्ये दडलेली आहेत. परंतु ह्या चालीत न कळत कमकुवतपणा येतो. उदा० उपरिनिर्दिष्ट पहिल्या सूत्राला बाध येतो. कारण सूत्र क्र. १० प्रमाणे सुरुवातीच्या चालीत मोहोरी बाहेर आणावयाची असतात; आणि प्याद्यांच्या चाली टाळावयाच्या असतात. तेव्हा ह्या सूत्रानुसार उं३ हे घर व – घोड्याचे आहे, आणि ह्याच स्थानात प्यादे सरकविल्यामुळे घोड्याला मध्यवर्ती स्थानात बाहेर येण्यास अडथळा उत्पन्न होतो. तेव्हा ही गोष्ट येथे ध्यानात घ्यावी.

(४)…, व – रा२;

काळ्याचे हे उत्तर समर्पक वाटते. कारण ह्या चालीने पांढऱ्याने देऊ केलेल्या धाक-दडपशाहीचे निवारण होते. त्याशिवाय एक मोहोरे स्वगृहाबाहेर काढण्याचे उद्दिष्टही साधता येते. कारण आता जर पांढऱ्याने (५) प्या – व४…ही खेळी करण्याचा हव्यास धरला तर पुढील संभाव्य खेळ्या होऊ शकतील.

(५)…, प्या × प्या; (६) प्या × प्या, व × प्या शह; अशा रीतीने शह देऊन पुढे आलेला वजीर, प्याद्यावर आणि त्याच वेळी रा – घो–प्याद्यावर एकाच वेळी हल्ला चढविता येतो. ह्यामधून एक प्यादे निश्चितपणे फुकटात मिळविता येते. सुरुवातीला झालेला प्याद्याचा हा लाभ शेवटपर्यंत जर राखून ठेवला तर अंतिम पर्वामध्ये त्या जादा प्याद्याचा वजीर करून डाव जिंकण्याचे मनसुबे रचता येतात.

(५) ०–०, …;

वर उल्लेखिलेला संभाव्य धोका लक्षात घेऊनच पांढरा (५) प्या – व४, …; ही खेळी आताच करण्याचे टाळतो; आणि त्याच्या राजाला किल्लेकोटात नेऊन संरक्षण देतो. सुरुवातीच्या चालीत, " राजाच्या बाजूला किल्लेकोट " करणे अत्यंत उपयुक्त असते. कारण राजाचे संरक्षण होतेच, त्याशिवाय, कोटाचा हत्ती मध्ये आणून केंद्रघरांना जोर देता येतो.

(५) …, प्या – व३;

काळ्याची ही चाल, राजा–प्याद्याला आणि उंटाला एकाच वेळी जोर देते आणि त्याच वेळी केंद्रातील मधली फळी भक्कम करते. त्याशिवाय, व – उंटाचा मार्ग खुला झाल्याने, त्याला कार्यवाहीत आणणे सोपे होते.

(६) प्या – व४, …;

राजाला किल्लेकोटात सुरक्षित हलविल्यावर, पांढरा संभाव्य मारामारी करण्यास उद्युक्त झाला आहे. कारण काळ्या उंटावर व–प्याद्याने हल्ला चढविला आहे. तेव्हा काळ्याला मारामारी करणे भाग पडेल असा कयास पांढऱ्याने केला आहे. आणि पुढील संभाव्य खेळ्या होतील असा पांढऱ्याचा होरा आहे. उदा० (६) …, प्या × प्या; (७) प्या × प्या, व × प्या ? अशा रीतीने वजिराने रा – प्याद्याला मारण्याची घोडचूक जर काळ्याने केली तर मग पांढरा (८) ह – रा१, …; ही चाल करून काळा वजीर इरेस पकडू शकतो, शेवटी हत्तीच्या बदल्यात वजीर मिळवू शकतो. असा हा संभाव्य धोका काळा वेळीच ओळखतो आणि तो पुढील चाल करतो.

(६) …, उं – घो३;

अशा रीतीने उंट जरी मागे घेतला तरी तो तेथून केंद्रातील कर्णघरांवर पहारा देण्याचे काम चोख रीतीने बजावू शकतो.

वर वर सुरक्षित भासत असलेल्या केंद्र प्याद्याचे भवितव्य डळमळीतच आहे. कारण वजीर प्याद्यावरील तिहेरी हल्ल्याला तोंड देण्यास त्या प्याद्याला तिहेरी जोर देणे पांढऱ्याला भाग पडते; आणि त्याच वेळी सुरक्षित डावबांधणी करणेही आवश्यक असते. (७) व – उं३, ...; ही खेळी करण्याची जी मूळ योजना होती ती आता त्याला अमलात आणता येणार नाही. कारण मग व–प्याद्याचा आधार तुटतो आणि आता जर (७) (व)घो – व२, ... ; ही चाल केली तर खुद्द वजीरच कोंडला जातो! आणि मग (७) ..., उं – घो५; ह्या काळ्याच्या चालीलाही त्याला तोंड द्यावे लागेल; आणि घोडा इरेस धरल्याने – व–प्याद्याचा दुसरा आधारही जातो.

ह्या सर्व गोष्टी गृहीत धरून, पांढरा त्याचा डावबांधणीचा कार्यक्रम थांबवून; एक फसवा डावपेच टाकतो. उदा०

(७) प्या – (व) ह ४, ... ;

ही चाल हिकमती वाटते, परंतु हुकमी नाही, कारण ती तर्काला धरून केल्यासारखी वाटत नाही. ह्यातून पुढील संभाव्य चाली होऊ शकतील उदा०

(८) प्या – ह ५, उं × (ह) प्या; काळा दोन जोरांत प्यादे मारतो तेव्हा पांढरा

(९) प्या – व ५, ... ; ही चाल करून उंटाला जोर देणाऱ्या घोड्यावर हल्ला चढवितो तेव्हा,

(९) ..., घो – व १; ही चाल करून घोडा माघारी वळला की पांढरा

(१०) ह × उं, ...; ही चाल करून सक्तीने बिनजोर उंटाला उखडून टाकू शकतो. आणि अशा रीतीने एक सबंध मोहोरे फुकटात मिळवायचे असा एक विचारतरंग पांढऱ्याचा असावा किंवा काळ्याने जर (८) ...; घो × (ह) प्या ही चाल करून प्यादे घेतले तर पुढील चाली होतील, (९) ह × घो, उं × ह; (१०) व – ह ४ शह, देऊन पांढरा एका हत्तीच्या बदल्यात दोन काळी मोहोरी मिळवू शकतो. परंतु हे सारे कल्पनासाम्राज्यात शोभून दिसेल; कारण वस्तुस्थिती सांगते की, पांढऱ्याने मोहोरे बाहेर काढून त्यांना कार्यप्रवृत्त करण्याच्या ऐवजी प्याद्याची ही अवास्तव आणि आत्मघातकी चाल करून वेळ फुकट दवडला आहे. अशा वेळी मधली फळी भक्कम करावयाची सोडून तो प्याद्या चालविण्याच्या मागे का लागला हेच कळत नाही. कारण वर निर्देश केलेला हल्ला अकाली ठरतो आणि तो यशस्वी होत नाही. तेव्हा पुढील गोष्ट नेहमी लक्षात ठेवावी.

“ कोणताही डावपेच लढवावयाच्या आधी आपली सर्व मोहोरी कार्यान्वित करण्याकडे लक्ष केंद्रित करावयास हवे. ”

(७) ..., प्या – (व) ह३;

उंटावर होणाऱ्या संभाव्य हल्ल्यापासून रक्षण करण्यासाठी काळ्याने केलेली ही आगाऊ

तरतूद आहे. उंटाला हत्तीच्या पट्टीत एक पलायन घर प्यादे पुढे सरकवून केले आहे. तेव्हा प्याद्याची ही चाल; "सुरुवातीला प्याद्यांच्या चाली टाळा". ह्या नियमाला डावलून केली नाही ना ? अशी शंका येते. कारण सुरवातीला "मोहोऱ्यांना बाहेर काढा" डावबांधणी करा ह्या तंत्रानुसार नेहमीच यांत्रिक रीतीने चाली करून भागणार नाही. कारण डाव प्रगत होत असताना पुढे कोसळणाऱ्या संभाव्य हल्ल्याचा धोका कधीही दुर्लक्षून चालणार नाही.

"समयसूचकता, जागरूकता" हेच खेळाचे प्राण आहेत. तेव्हा संभाव्य हल्ल्यापासून आगाऊ संरक्षण करणे हे आद्य कर्तव्य ठरते. तेव्हा काळ्याची (७)... प्या (व) ह ३. ही चाल, वेळ वाया घालविणारी नाही, ह्याउलट पांढऱ्याची (७) प्या-(व) ह ४..., ही चाल खरी उनाड चाल आहे.

(८) प्या-ह ५,...;

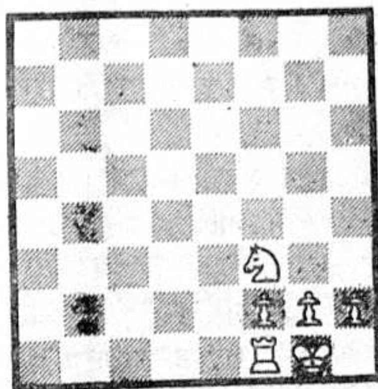
काळ्याला, प्याद्याचे आमिष दिले आहे. आणि ते आमिष काळा स्वीकारील असे पांढऱ्याला वाटते.

(८)..., उं-ह २;

पांढऱ्याने देऊ केलेले आमिष स्वीकारण्याऐवजी काळ्याने उंटालाच सुरक्षितपणे ह पट्टीत नेऊन ठेवला आहे; आणि ह२-धो ८ ह्या कर्णावरील उंटाची जरब कायम ठेवली आहे.

(९) प्या-(रा) ह ३??...;

मूळ नियमाला धाब्यावर बसवून पांढऱ्याने बेहोषीत केलेली ही बेभरंवशी चाल आहे. केवळ त्याचे एक मोहोरे इरेस पकडले जाऊ नये म्हणून केलेली ही अनाठायी धडपड आहे. केवळ एक मोहोरे इरेस पकडले जाऊ नये म्हणून किल्लेकोटाचे संरक्षण करणाऱ्या तटबंदीतील प्यादे त्याच्या स्वगृहातून ओढून बाहेर काढणे सयुक्तिक ठरेल का ? असे करणे केव्हाही आत्मघातकी असते, कारण ह्या कृतीने एकजुटीने किल्लेकोटाचे संरक्षण करणाऱ्या प्याद्यांमध्ये कमकुवतपणा निर्माण होतो आणि राजाच्या संरक्षणात ढिलाई येते. तेव्हा



आकृती ४३२

प्या-(रा) ह ३; किंवा प्या-(रा) उं ३ ह्या चालीमुळे एकजिनसी किल्लेकोटात कमकुवतपणा निर्माण होतो, (आकृती ४३२

पाहा) आणि तो, पुढे केव्हाही भरून काढता येणार नाही. कारण एकच आहे की, **"एकदा पुढे चालविलेले प्यादे माघारी पूर्वस्थळी कधीही घेता येत नाही"** म्हणूनच एकदा प्याद्याची नवीन रचना केली गेली की ती पूर्ववत करणे केव्हाही शक्य होत नाही. अशा परिस्थितीत पुढे गेलेले प्यादेच प्रतिपक्षाचे भक्ष्य बनते. तसेच ते प्यादे (येथे ह-प्यादे) पुढे चालविण्याच्या आधी ज्या घराचे (येथे रा-घो ३ चे) रक्षण करीत होते तेही जाते, त्यामुळे त्या घरात प्रतिपक्षाला पाय ठेवण्यास अनाहूतपणे आमंत्रण दिले जाते. तेव्हा अशा परिस्थितीत ही चाल आत्मघातकी ठरते, परंतु त्यालाही अपवाद असतात. उदा० जर ती चाल करून नक्की फायदा मिळत असेल तर; किंवा अगदी आवश्यक वाटल्यासच किल्लेकोटाच्या प्याद्या हलविल्या तर चालतील. परंतु लक्षात ठेवावे की प्याद्याची अनावश्यक चाल, व्यूहरचनेत कमकुवतपणा आणते, असे महान बुद्धिबळपटू तराशचे म्हणणे आहे. आलेकाईन तर ह्याच्याही पुढे जाऊन आग्रह करतो की "राजापुढील किल्लेकोटाच्या प्याद्या, त्यांच्या स्वगृहात जितका जास्त वेळ ठेवता येणे शक्य आहे तितका वेळ ठेवण्याची पराकाष्ठा करणे उपयुक्त असते."

किल्लेकोटाच्या तटबंदीतून बाहेर पडलेल्या प्याद्यावर हल्ला चढविण्याचा समयोचित डावपेच टाकण्याची योजना, काळा आखू शकतो; आणि तसे करण्यासाठी तो त्याच्या मोहोऱ्याचे बलिदान करण्यास मागे पुढे पाहणार नाही. कारण मारामारीत रा-घोड्याची पट्टी उघडी पडते आणि पांढऱ्या राजापुढील संरक्षक तटबंदीला भगदाडे पडल्याने राजा उघडा पडतो; आणि त्याला काळ्याच्या प्रखर हल्ल्याला मदतीविना तोंड देणे भाग पडते. तेव्हा अशा कमकुवत तटबंदीवर सुसंघटितपणे हल्ला करता यावा म्हणून आणखी काही मोहोरी तेथे आणल्याशिवाय, काळ्याला ही चढाईची मोहीम आताच घेणे परवडणार नाही म्हणून तो पुढील तयारीस लागतो.

(९) ..., घो-उं३;

पुढील संभाव्य हल्ल्याला पोषक अशी ही चाल आहे. नियमांना धरून केलेली ही डाव-बाढीची चाल उपयुक्त आहे.

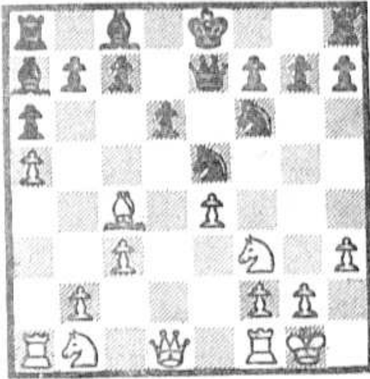
'दहशती हल्ल्याचे निवारण करणे हे प्रतिस्पर्ध्याचे आद्य कर्तव्य ठरते' ही गोष्ट सतत ध्यानात ठेवावयास हवी.

(१०) प्या × प्या, ...;

पांढऱ्याने अकाली मारामारी करून व-पट्टी मोकळी केली आहे. प्याद्याची चाल करून, डावबाढीसाठी मोहोरी पुढे आणण्याची बाब डावलली आहे. ही गोष्ट काळ्याच्या दृष्टीने फायदेशीर आहे. कारण ज्याने डावबांधणीसाठी मोहोरी बाहेर काढली आहेत आणि त्यांना कार्यान्वित केले आहे, त्यालाच मोकळ्या पट्टीचा योग्य फायदा करून घेता येतो. येथे

ह२ – घो८ ह्या कर्ण – पट्टीवर ब४ मधील पांढरे प्यादे अडथळा आणीत होते. आता त्या प्याद्याचेच उच्चाटण झाल्याने, ह२ मध्ये दडलेल्या काळ्या उंटाचे मात्र आयते फावले आहे. कारण त्याची तीव्र मारक दृष्टी आता थेट रा – उं प्याद्यावर जाऊन थडकते इतकेच नव्हे तर ह्या भेदक दृष्टीने प्याद्यामागे दडलेला पांढरा राजासुद्धा भयभीत झाला आहे.

(१०) …, (ब) घो × प्या; (आकृती ४३३ पाहा).



आकृती ४३३

प्याद्याने प्यादे मारण्याऐवजी, घोड्याने प्यादे मारून काढले आहे आणि काळ्याने चालून आलेल्या संधीचा पुरेपूर फायदा करून घेतला आहे. कारण केंद्रस्थानात घुसलेला घोडा त्याच्या वाढत्या सामर्थ्याची जाणीव चारी दिशांना करून देत आहे. (परंतु ही गोष्ट प्याद्याने पांढरे प्यादे मारून कदापि जमली नसती.) उदा० एकीकडे बिनजोर पांढऱ्या उंटावर घोडा थेट हल्ला चढवू शकतो तर दुसरीकडे तो घोड्याने घोडा मारून शहाची दहशत दाखवितो. तेव्हा पांढऱ्याने त्या द्विघाती घोड्याचा काटा काढावयाचे ठरविले.

(११) घो × घो, …;

केंद्रस्थानात बसलेल्या दहशती घोड्याचा काटा काढला खरा, परंतु तो किल्लेकोटाच्या मुख्य आधारस्तंभाने उदा० रा – घोड्याने घेतल्यामुळे, किल्लेकोटाची तटबंदी खूपच खिळखिळी झाली आहे.

बिकट प्रसंगात, नेहमी उपयोगी पडणाऱ्या रा – उं३ मधल्या घोड्यासंबंधी, बुद्धिबळ पंडित स्टीनीझ ह्याने ७० वर्षांपूर्वी लिहून ठेवले आहे की, "प्रतिपक्षाच्या कोणत्याही हल्ल्यास यशस्वी रीतीने तोंड देण्यास, रा – उं३ मधला संरक्षक घोडा आणि किल्लेकोटाच्या तटबंदीच्या अविचलित अशा स्वगृहांतील तीन प्याद्यांचे एकवटलेले सामर्थ्य, हाच एकमेव उपाय आहे." तराशसुद्धा ह्या गोष्टीला दुजोरा देताना म्हणतात की, "राजाकडील किल्लेकोटाचा मुख्य आधारस्तंभ, रा – उं३ मधील घोडा आहे."

(११) …, ब × घो;

पांढरा घोडा पटावरून अदृश्य झाला आहे; आणि तेथे काळ्याचे महान सामर्थ्यवान मोहोरे येऊन बसले आहे. केंद्रस्थानात घुसलेला काळा वजीर, बिनजोर रा – प्याद्याला

चिरडून टाकू शकतो; तसेच पटमध्यात असल्याने कोणत्याही दिशेला धाड घालू शकतो. तेव्हा मरणोन्मुख रा – प्याद्याच्या संरक्षणासाठी योग्य असा उपाय पांढऱ्याला योजावा लागतो. येथे पांढरे प्यादे रा – उं३ मध्ये चालवून रा – प्याद्याला जोर करता येत नाही कारण ती एक नियमबाह्य चाल होते. इरेस धरलेले बुद्धिबळ हलविता येत नाही. तेव्हा पांढरा पुढील चाल करतो.

(१२) घो – व२, …;

पांढरा बेभान झाला आहे. त्याने पुढीलप्रमाणे संभाव्य चाली होतील अशी कल्पना केलेली दिसते उदा०

(१२) …, घो × प्या; (१३) घो × घो, व × घो ? (१४) ह – रा१ ! …; वजिराने घोडा मारला की, काळ्या वजिराला हत्तीने इरेस पकडता येईल अशी पांढऱ्याने मनीषा बाळगली आहे. काळ्याने वेळीच हा संभाव्य धोका जाणला आहे. त्याने योजनापूर्वक सुसंबद्धित हल्ला चढविण्याचे धोरण स्वीकारले. आपल्या कार्यप्रवृत्त मोहोऱ्यांमध्ये वसत असलेल्या सुप्त सामर्थ्यानिशी किल्लेकोटावर हल्ल्यावर हल्ले चढविण्याची महत्त्वाकांक्षा, काळ्याने उराशी बाळगली आहे. कारण त्याचा एक उंट, ह२ – घो८ ह्या कर्णावर दडपण आणू पाहतो तर दुसरा उंट स्वगृहातून, पांढऱ्या ह३ प्याद्यावर सरळ हल्ला चढवून हाराकिरी करण्याच्या तयारीत आहे. रा – उं३ मधला काळा घोडा वेळप्रसंगी उड्डाण करून त्याची कामगिरी चोख रीतीने बजावू शकतो. चढाईसाठी काळ्याची केंद्रघरांवरील पकड अगदी भक्कम आहे. सुसंबद्धित हल्ला करण्यास सारी अनुकूलता असल्याने काळ्याने बलिदानाची तयारी केली आहे.

(१२) …, उं × (ह) प्या;

नवव्या खेळीत, किल्लेकोटाच्या तटबंदीचे प्यादे पुढे सरकावून पांढऱ्याने हा उंटाचा घाला ओढवून घेतला आहे. किल्लेकोटाच्या तटबंदीबाहेर जाणाऱ्या राजाशी बेइमानी करणाऱ्या प्याद्याला, काळ्याने चांगलाच धडा शिकविला आहे. तेव्हा पांढऱ्याने ह्या निर्दय उंटाला कापण्याचे ठरवले आहे; नाहीतर उंटाने मारलेले प्यादे फुकटात दिल्यासारखे होईल !

(१३) प्या × उं, व – घो६ शह;

पांढऱ्याने किल्लेकोटाच्या तटबंदीतील दुसऱ्या प्याद्याने काळा उंट मारला आहे; तेव्हा उघड्या पडलेल्या पांढऱ्या राजावर काळ्या वजीराने निर्घृण हल्ला चढविला आहे. ह्या सर्व अनर्थाचे मूळ शोधल्यास ते पांढऱ्याच्या नवव्या चालीत उदा० (९) प्या – ह३, … ; ह्या चालीतच आढळून येईल. आकृती ४३३ पाहा. रा – घो ३ ह्या स्थानाचा एक रक्षक रा – ह२ मधले प्यादे आहे. त्याच रक्षक प्याद्याला पुढे ढकलल्याने त्याचाच बळी उंटासारखे

मोहोरे देऊन काळ्याने घेतला आहे. आणि उंटाचे बलिदान करून काळ्याने रा – घो६ हे स्थान यशस्वी रीत्या काबीज केले आहे; आणि पांढऱ्याच्या किल्लेकोटावर बेधडक स्वारी केली आहे.

(१४) रा – ह१, … ;

रा उं२ मधील पांढरे प्यादे, ह२ मधल्या काळ्या उंटाने इरेस धरल्याने, पांढऱ्याला काळ्या वजिराचा समाचार घेता येत नाही.

(१४) …, व × प्या शह;

उंट मारून ह पट्टीत शिरलेल्या बिनजोर प्याद्याला मारून पांढऱ्या राजाला उघडा पाडून शह दिला आहे. पांढऱ्या राजाची सुरक्षितता काळ्याने हिरावून घेतली आहे.

(१५) रा – घो१, … ;

घो१ ह्या एकुलत्या एक पलायन घरात राजाने आश्रय घेतला आहे. थोडक्यात काळ्याने एका उंटाचे बलिदान करून; किल्लेकोटाच्या तटबंदीच्या २ रक्षक प्याद्या घेऊन, निर्णायक हल्ला चढविण्यासाठी आतल्या गोटातील मोक्याचे स्थान पादाक्रांत केले आहे.

(१५) …, घो – घो५;

काळ्याने मात करण्याची मोहीम पुढे चालू ठेवली आहे. आता, पांढऱ्याला रा ह२ च्या स्थानाचे रक्षण करणे भाग पडते किंवा राजाला यशस्वी रीतीने पळून जाता येईल असे स्थान निर्माण करावयास हवे. ह्या विचारसरणीत बसणाऱ्या पुढील संभाव्य खेळ्या होऊ शकतील (१६) ह – रा१, व – ह७ शह; (१७) रा – उं१, व × प्या मात; ह्याने मात टाळता येत नाही म्हणून पांढरा उशीरा का होईना त्याचे एक मोहोरे किल्लेकोटाच्या रक्षणासाठी धाडतो.

(१६) घो – उं ३, … ;

रा – ह२ चे स्थान घोड्याच्या माऱ्यात आणून पांढरा संभाव्य मात टाळतो. तेव्हा काळा, पांढऱ्यावर मात कशी करावयाची ह्याचा सखोल विचार करतो. तेव्हा काळ्याच्या मनातील विचारमंथनाचे स्वगत भाषण त्याच्याच शब्दात पुढे दिले आहे. किल्लेकोटाच्या तटबंदीच्या दोन प्याद्या, उंटाचे बलिदान करून मी घेतल्यात खऱ्या ! तसेच तटबंदीचे उरलेले प्यादे घेऊन टाकले की पांढऱ्या राजाचा एकुलता एक आशातंतू तुटून तो हताश होईल. रा – उं२ मधला हा शेवटचा रक्षक शिलेदार आहे. काळ्या उंटाच्या आणि घोड्याच्या हल्ल्यात चिरडून जाणारे हे प्यादे, केवळ राजाने आणि हत्तीने सावरून धरलेले आहे. तेव्हा मी ह्या दोन रक्षकांपैकी एका रक्षकाला पळवून लावावे किंवा त्याच्यावर तिहेरी हल्ला चढविण्याची सिद्धता करावी ! कदाचित एका दगडात दोन पक्षी मारण्यात मी यशस्वी होऊ शकेन का ? "

(१६) …, व – घो ६ शह !

काळ्या उंटाने रा उं २ चे प्यादे इरेस धरल्यामुळे काळ्या वजिराची ही मग्रूरी पांढऱ्याला

निमूटपणे सहन करावी लागते. आता त्या रक्षक प्याद्यावर काळ्याने यशस्वी रीतीने तिहेरी हल्ला चढविला आहे त्याच वेळी, त्याच्या राजाचा जोर निखळून टाकावयास लावले आहे.

(१७) रा – ह १, ...;

पांढऱ्या राजाला कोपऱ्यात रेटून, प्याद्याचा एक आधार निपटून काढला आहे. एकुलत्या एक हत्तीचे संरक्षण असणारे ते प्यादे, घोडा, उंट आणि वजीराच्या तिहेरी हल्ल्यात कितपत टिकाव धरणार आहे ?

(१७) ..., उं × प्या;

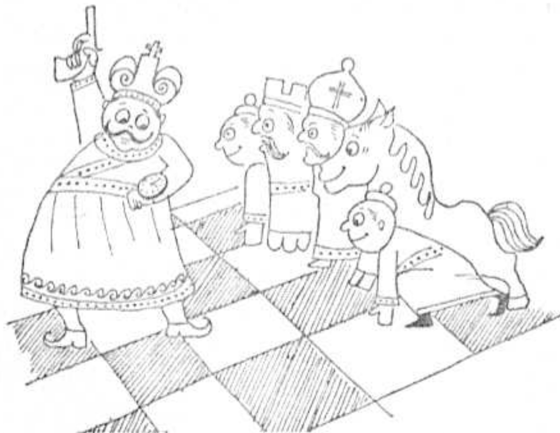
पांढऱ्या राजाला सुरक्षितपणे पळता येण्याजोगे असलेले रा – घो १ चे पलायन घर, काळ्या उंटाच्या मान्यात येते. आणि डावाचा शेवट पटावर उमटू लागतो.

(१८) ह × उं, घो × ह मात

नवव्या खेळीत केलेल्या घोडचुकीने पांढऱ्याला शेवटी शरणागती पत्करावी लागते.

ह्या बोलक्या डावाचे मौलिक बोल मनाशी घोळवीत, आपण आता पुढच्या विभागातील डावांच्या जत्रेत शिरू या.

विभाग २



(ब) डावांची जत्रा

ह्या विभागात, बुद्धिबळ पंडितांच्या उत्कृष्ट डावांची जत्रा भरवली आहे. त्यामध्ये जगज्जेत्या

फिशरचा बहारीचा डाव, तसेच मार्शलचा कुशल डाव, असे चांगले चांगले डाव बघावयास मिळतील. तेव्हा ह्या जयेची सुरुवात, " राजाचा भारतीय बचाव " ह्या डावाने करू या.

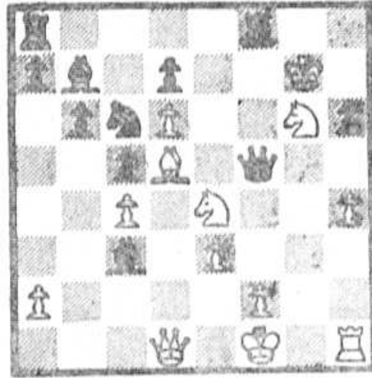
(१) राजाचा भारतीय बचाव

(Neuhausen – १९५३)

M. Euwe — M. Najdrof

पांढरी	काळी
(१) प्या – व४,	घो – (रा)उं३;
(२) प्या – (व)उं४,	प्या – (रा)घो३;
(३) प्या – (रा)घो३,	उं – घो२;
(४) उं – घो२,	० – ०;
(५) घो – (व)उं३,	प्या – उं४;
(६) प्या – व५,	प्या – रा४;
(७) उं – घो५,	प्या – (रा)ह३;
(८) उं × घो,	व × उं;
(९) प्या – व६ !	घो – उं३;
(१०) प्या – रा३,	प्या – घो३;
(११) उं – व५,	रा – ह१;
(१२) घो – रा४,	व – व१;
(१३) प्या – (रा)ह४,	प्या – उं४;
(१४) घो – घो५,	उं – घो२ !
(१५) प्या – (रा)घो४,	प्या – रा५;
(१६) घो – रा२,	उं × प्या;
(१७) घो – उं४,	व – उं३;
(१८) प्या × प्या,	उं × ह;
(१९) घो × प्या, शह,	रा – घो२;
(२०) घो × प्या,	उं – उं६ शह;
(२१) रा – उं१,	व × (उं) प्या;

(आकृती ४३४ पाहा)



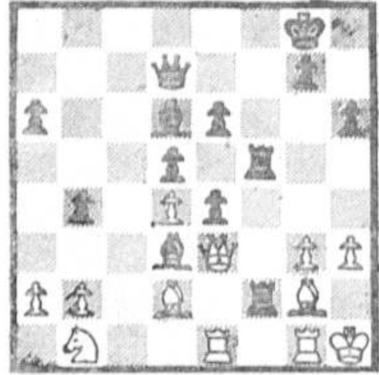
आकृती ४३४

पांढरी	काळी
(२२) घो – उं४,	रा – ह१;
(२३) घो × उं,	(व)ह – रा१;
(२४) घो/३ – रा२,	ह – (रा)घो१;
(२५) प्या – ह५,	ह – घो४;
(२६) घो – घो३,	ह × घो;
(२७) प्या × ह,	ह × प्या;
(२८) रा – उं२,	ह – रा१;
(२९) ह – रा१,	ह × ह;
(३०) व × ह,	रा – घो२;
(३१) व – रा८,	व – उं७शह;
(३२) रा – घो१,	व – व८शह;
(३३) रा – ह२,	व – उं७शह
(३४) घो – घो२,	व – उं४;
(३५) व – घो८शह,	रा – उं३;
(३६) व – ह८शह,	रा – घो४;
(३७) व – घो७शह,	डाव सोडून देतो.

(२) वजीराचा भारतीय बचाव
(Copenhagen – १९३२)

F. Saemish	A. Nimzovich
पांढरी	काळी
(१) प्या – व४,	घो – (रा)उं३;
(२) प्या – (व)उं४,	प्या – रा३;
(३) घो – (रा)उं३,	प्या – (व)घो३;
(४) प्या – (रा)घो३,	उं – घो२;
(५) उं – घो२,	उं – रा२;
(६) घो – उं३,	०–०;
(७) ०–०,	प्या – व४;
(८) घो – रा५,	प्या – उं३;
(९) प्या × प्या,	(उं)प्या × प्या;
(१०) उं – उं४,	प्या – (व)ह३;
(११) ह – उं१,	प्या – (व)घो४;
(१२) व – घो३,	घो – उं३;
(१३) घो × घो,	उं × घो;
(१४) प्या – (रा)ह३,	व – व२;
(१५) रा – ह२,	घो – ह४ !
(१६) उं – व २,	प्या – उं ४,
(१७) व – व १,	प्या – घो ५;
(१८) घो – घो१,	उं – (व) घो ४;
(१९) ह – घो १,	उं – व ३;
(२०) प्या – रा ४,	(उं) प्या × प्या;
(२१) व × घो,	ह × प्या;
(२२) व – घो ५,	(व)ह – (रा)उं १;
(२३) रा – ह १;	(व) ह – उं ४;
(२४) व – रा ३,	उं – व ६;
(२५) (व) ह – रा१,	प्या – ह ३;

(२६) डाव सोडून देतो. (आ. ४३५ पाहा)



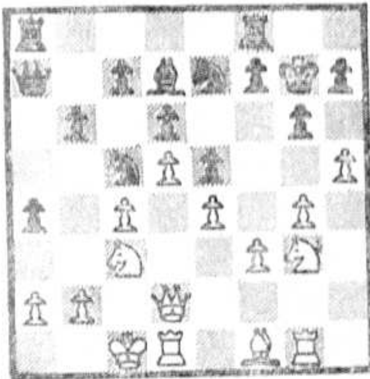
आकृती ४३५

(३) भारतीय बचाव
(London Congress – १९३२)

Mrs V. Menchik Stevenson	Sir G. A. Thomas
पांढरी	काळी
(१) प्या – व ४,	घो – (रा) उं ३;
(२) प्या – (व) उं४,	प्या – (रा) घो३;
(३) घो – (व) उं३,	उं – घो २;
(४) प्या – रा ४,	प्या – व ३;
(५) प्या – उं३,	०–०;
(६) उं – रा ३,	प्या – रा४;
(७) (रा) घो–रा२ !	प्या – घो २;
(८) व – व २,	घो – उं ३;
(९) प्या – व ५,	घो – रा २;
(१०) प्या – (रा)घो४,	घो – व २;
(११) ह – (रा) घो१,	प्या – (व) ह ४;
(१२) ०–०–०,	घो – (व) उं ४;
(१३) घो – घो ३,	उं – व २;

पांढरी	काळी
(१४) प्या (रा) ह ४,	प्या – ह ५;
(१५) प्या – ह ५,	व – घो १;
(१६) उं – ह ६,	व – ह २;
(१७) उं × उं,	रा × उं;

(आकृती ४३६ पाहा)



आकृती ४३६

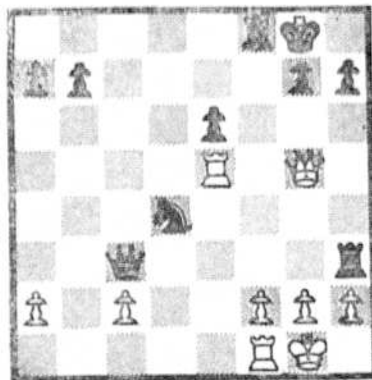
पांढरी	काळी
(१८) घो – उं ५ शह,	घो × घो;
(१९) (घो) प्या × घो,	प्या – ह ६;
(२०) प्या – उं६ शह !	रा – ह १;
(२१) व – ह ६,	प्या × प्या शह;
(२२) रा – घो १,	ह – (रा) घो १;
(२३) प्या × प्या,	प्या × प्या;
(२४) व × प्या शह !	डाव सोडून देतो.

(४) फ्रेंच बचाव

(Breslau – १९१२)

S. Lewitzky F. J. Marshall

पांढरी	काळी
(१) प्या – व ४,	प्या – रा ३;
(२) प्या – रा ४,	प्या – व ४;
(३) घो – (व) उं३,	प्या – (व) उं४;
(४) घो – उं ३,	घो – (व) उं ३;
(५) (रा) प्या×प्या,	(रा) प्या × प्या;
(६) उं – रा २,	घो – उं ३;
(७) ०–०,	उं – रा२;
(८) उं – (रा) घो ५,	०–०;
(९) प्या × प्या,	उं – रा ३;
(१०) घो – व ४,	उं × प्या;
(११) घो × उं,	प्या × घो;
(१२) उं – घो ४,	व – व३;
(१३) उं – ह ३,	(व) ह – रा १;
(१४) व – व २,	उं – घो ५;
(१५) उं × घो,	ह × उं;
(१६) (व) ह – व १,	व – उं ४;
(१७) व – रा २,	उं × घो;
(१८) प्या × उं,	व × प्या;
(१९) ह × प्या,	घो – व ५;
(२०) व – ह ५,	(व) ह – (रा)उं१;
(२१) ह – रा ५,	ह – ह ३;



आकृती ४३७

पांढरी	काळी
(२२) ब – घो५,	ह × उं;

(पान क्र. ३३७ वरील आ. ४३७ पाहा)

(२३) ह – (ब) उं१,	ब – (रा) घो ६ !

डाव सोडून देतो.

(५) डच बचाव

(London – १९१२)

Ed. Lasker, Sir George Thomas

पांढरी	काळी
(१) प्या – ब४,	प्या – (रा)उं४;
(२) घो – (ब)उं३,	घो – (रा)उं३;
(३) घो – उं३,	प्या – रा३;
(४) उं – घो५,	उं – रा२;
(५) उं × घो,	उं × उं;
(६) प्या – रा४,	प्या × प्या;
(७) घो × प्या,	प्या – (ब)घो३;
(८) घो – रा५,	० – ०;
(९) उं – ब३,	उं – घो२ ?
(१०) ब – ह५ !	ब – रा२;

(आकृती ४३८ पाहा)



आकृती ४३८

पांढरी	काळी
(११) ब × प्या शह !	रा × ब;
(१२) घो × उं दु. शह,	रा – ह३;
(१३) घो/५ – घो४ शह,	रा – घो४;
(१४) प्या – ह४ शह,	रा – उं५;
(१५) प्या – घो३ शह,	रा – उं६;
(१६) उं – रा२ शह,	रा – घो७;
(१७) ह – ह२ शह,	रा – घो८;
(१८) रा – ब२ मात.	

(६) फिलिडोरचा बचाव

(London – १८५८)

H. E. Bird P. Morphy :

पांढरी	काळी
(१) प्या – रा४,	प्या – रा४;
(२) घो – (रा)उं३,	प्या – ब३;
(३) प्या – ब४,	प्या – (रा)उं४;
(४) घो – उं३,	प्या × (रा) प्या;
(५) (ब)घो × प्या,	प्या – ब४;
(६) घो – घो३,	प्या – रा५;
(७) घो – रा५,	घो – (रा)उं३;
(८) उं – (रा)घो५,	उं – ब३;
(९) घो – ह५,	० – ०;
(१०) ब – ब२,	ब – रा१;
(११) प्या – (रा)घो४,	घो × प्या;
(१२) घो × घो,	ब × घो;
(१३) घो – रा५,	घो – उं३;
(१४) उं – रा२,	ब – ह६;
(१५) घो × घो,	प्या × घो;
(१६) उं – रा३,	ह – घो१;

(आकृती ४३९ पाहा)



आकृती ४३९

पांढरी	काळी
(१७) ० – ० – ०,	ह × (उं) प्या;
(१८) उं × ह,	व – ह६ !
(१९) प्या – उं३,	व × प्या;
(२०) प्या – घो४,	व – ह८ शह;
(२१) रा – उं२,	व – ह५ शह;
(२२) रा – घो२ ?	उं × (घो) प्या;
(२३) प्या × उं,	ह × प्या शह;
(२४) व × ह,	व × व शह;
(२५) रा – उं२,	प्या – रा६;
(२६) उं × प्या,	उं – उं४ शह;
(२७) ह – व३,	व – उं५शह;
(२८) रा – व२,	व – ह७ शह;
(२९) रा – व१,	व – घो८ शह;

डाव सोडून देतो.

(७) ग्रुएनफिल्डचा बचाव

(U. S. Championship
New York – १९५६)

D. Byrne R. Fisher

पांढरी	काळी
(१) घो – (रा)उं३,	घो – (रा)उं३;
(२) प्या – उं४,	प्या – (रा)घो३;
(३) घो – उं३,	उं – घो२;
(४) प्या – व४,	० – ०;
(५) उं – उं४,	प्या – व४;
(६) व – घो३,	प्या × प्या;
(७) व × (उं) प्या,	प्या – उं३;
(८) प्या – रा४,	(व)घो – व२;
(९) ह – व१,	घो – घो३;
(१०) व – उं ५,	उं – घो ५;
(११) उं – (रा)घो५,	घो – ह ५ !
(१२) व – ह ३,	घो × घो;
(१३) प्या × घो,	घो × प्या;
(१४) उं × प्या,	व – घो ३;
(१५) उं – उं४,	घो × (वउं) प्या;
(१६) उं – उं ५,	(रा)ह—रा१ शह;
(१७) रा – उं १,	उं – रा ३ !!

(पान क्र. ३४० वर दिलेली आकृती ४४० पाहा)

पांढरी	काळी
(१८) उं × व,	उं × उं शह;
(१९) रा – घो १,	घो – रा ७ शह;
(२०) रा – उं १,	घो×प्या काट शह;
(२१) रा – घो १,	घो – रा ७ शह;
(२२) रा – उं १,	घो–उं ६ काट शह;
(२३) रा – घो १,	प्या × उं;
(२४) व – घो ४,	ह – ह ५;
(२५) व × प्या,	घो × ह;



आकृती ४४०

पांढरी	काळी
(२६) प्या – (रा)ह३,	ह × प्या;
(२७) रा – ह २,	घो × प्या;
(२८) ह – रा १,	ह × ह ;
(२९) ब – ब८ शह,	उं – उं १;
(३०) घो × ह,	उं – ब ४;
(३१) घो – उं ३,	घो – रा ५;
(३२) ब – घो ८,	प्या – (ब) घो४;
(३३) प्या – ह ४,	प्या – ह ४;
(३४) घो – रा ५,	रा – घो २;
(३५) रा – घो १,	उं – उं ४ शह;
(३६) रा – उं १,	घो – घो ६ शह;
(३७) रा – रा १,	उं – घो ५ शह;
(३८) रा – ब १,	उं – घो ६ शह;
(३९) रा – उं १,	घो – रा ७ शह;
(४०) रा – घो १,	घो – उं ६ शह;
(४१) रा – उं १,	ह – (ब) उं७ मात.

(८) कॅरोकानचा बचाव

(Vienna – १९२९)

Spielmann	Honlinger
पांढरी	काळी
(१) प्या – रा ४,	प्या – (ब) उं३;
(२) प्या – ब ४,	प्या – ब ४;
(३) घो – (ब) उं३,	प्या × प्या;
(४) घो × प्या,	घो – उं ३;
(५) घो – घो ३,	प्या – रा ३;
(६) घो – उं ३,	प्या – उं ४;
(७) उं – ब ३,	घो – उं ३;
(८) प्या × प्या,	उं × प्या;
(९) प्या – (ब) ह३,	० – ०;
(१०) ० – ०,	प्या – (ब) घो३;
(११) प्या – घो ४,	उं – रा २;
(१२) उं – घो २,	ब – उं २;
(१३) प्या – घो ५,	घो – (ब) ह ४;
(१४) घो – रा ५,	उं – घो २;
(१५) घो – घो ४,	ब – ब १;
(१६) घो – रा ३,	घो – ब ४;
(१७) ब – ह ५,	प्या – घो ३;

(आकृती ४४१ पाहा)



आकृती ४४१

पांढरी	काळी
(१८) घो – घो ४,	उं – (रा) उं३;
(१९) घो × उं शह,	घो × घो;
(२०) व – ह ६,	ह – उं १;
(२१) (व) ह – व१,	व – रा २;
(२२) (रा) ह – रा१,	घो – रा १;
(२३) घो – उं ५,	व – उं ४;
(२४) ह – रा ५,	उं – व ४;
(२५) घो – रा७ शह,	डाव सोडून देतो.

(९) सिसिलियन बचाव

(Moscow—१९४३)

V. Smyslov A. Kotov

पांढरी	काळी
(१) प्या – रा ४,	प्या – (व) उं४;
(२) घो – (व) उं३,	घो – (व) उं३;
(३) प्या–(रा)घो३,	प्या-(रा) घो ३;
(४) उं – घो २,	उं – घो २;
(५) प्या – व३,	प्या – व ३;
(६) घो – उं ३,	प्या – रा ३;
(७) उं – घो ५,	(रा) घो – रा२;
(८) व – व २,	प्या – (रा) ह३;
(९) उं – रा ३,	प्या – रा ४;
(१०) ० – ०,	उं – रा ३;
(११) घो – रा १,	व – व २;
(१२) प्या – (व)ह३,	उं – ह ६;
(१३) प्या – उं४,	घो – व५;
(१४) ह – घो१,	प्या × प्या;
(१५) उं × प्या,	उं × उं;
(१६) व × उं,	० – ०;
(१७) प्या – (रा) घो४,	(व) ह – व१;
(१८) रा – ह१,	घो – रा३;
(१९) उं – व२,	प्या – व४;

पांढरी	काळी
(२०) घो – उं३,	प्या – व५;
(२१) घो – रा२,	घो – उं३;
(२२) व – ह३,	रा – ह२;
(२३) घो – घो३,	प्या – उं३;

(आकृती ४४२ पाहा)



आकृती ४४२

पांढरी	काळी
(२४) घो – उं५,	प्या × घो;
(२५) (घो) प्या × प्या,	घो – उं२;
(२६) ह – घो१,	घो – रा१
(२७) ह – घो६,	ह – उं२;
(२८) (व) ह – घो१,	रा – घो१;
(२९) ह × (ह) प्या,	रा – उं१;
(३०) ह – ह७,	रा – रा२;
(३१) व – ह५,	रा – व३;
(३२) उं – उं४ शह,	घो – रा४;
(३३) उं × घो शह,	प्या × उं;
(३४) प्या – उं६ !	घो × प्या;
(३५) व × प्या शह,	रा – उं३;

पांढरी	काळी
(३६) ह/७×उं,	रा – घो४;
(३७) घो × प्या शह,	रा – घो३;
(३८) प्या – घो४,	ह – (व)उं१;
(३९) ह × ह,	व × ह;
(४०) व – व६ शह,	ह – उं३;
(४१) घो × ह,	घो × प्या;
(४२) प्या×प्या शह,	डाव सोडून देतो.

(१०) निमझो इंडियन–बचाव

(U. S. Championship – New York. १९४४):

A. Denker R. Fine

पांढरी	काळी
(१) प्या – व४,	घो – (रा) उं३;
(२) प्या – (व)उं४,	प्या – रा३;
(३) घो – (व) उं३,	उं – घो५;
(४) प्या – रा३,	प्या – (व) घो३;
(५) उं – व३,	उं – घो२;
(६) घो – उं३,	घो – रा५;
(७) ० – ०,	घो × घो;
(८) प्या × घो,	उं × प्या;
(९) ह – घो१,	उं – ह४;
(१०) उं – ह ३,	प्या – व३;
(११) प्या – उं५,	० – ०;
(१२) प्या × (व) प्या,	प्या × प्या;
(१३) प्या – रा४,	ह – रा१;
(१४) प्या – रा५,	प्या × प्या;
(१५) घो × प्या,	व – घो४ ?
(१६) प्या – घो३,	प्या – घो३;
(१७) व – ह४,	व – व१;
(१८) (रा) ह – उं१,	प्या – (व) घो४;
(१९) उं× (व घो)प्या,	व – व४;
(२०) प्या – उं३,	उं – घो३;

(आकृती ४४३ पाहा)



आकृती ४४३

(२१) ह – उं५ !	उं × ह;
(२२) उं × उं,	ह – (रा) उं१;
(२३) उं – उं४,	उं – उं३;
(२४) उं × व,	उं × व;
(२५) उं × (व) ह,	डाव सोडून देतो.

(११) पेट्रॉफचा बचाव

(Vienna, १८९८)

S. Tarrash, G. Marco

पांढरी	काळी
(१) प्या – रा४,	प्या – रा४;
(२) घो – (रा) उं३,	घो – (रा) उं३;
(३) घो × प्या,	प्या – व३;
(४) घो – (रा) उं३,	घो × प्या;
(५) प्या – व४,	उं – रा२;
(६) उं – व३,	घो – (रा) उं३;

पांढरी	काळी
(७) ० – ०,	० – ०;
(८) प्या – (रा) ह३,	उं – रा३;
(९) प्या – उं४,	प्या – उं३;
(१०) घो – घो५ !	घो – ह३;
(११) घो – (ब) उं३,	घो – उं२;
(१२) प्या – उं४,	प्या – (रा) ह३;
(१३) घो – उं३,	ब – उं१;
(१४) ब – उं२,	ह – घो१;
(१५) प्या – (रा)उं५,	उं – ब२;
(१६) उं – उं४,	प्या – (ब) घो४;
(१७) प्या – (ब)घो३,	प्या – उं४;
(१८) प्या – ब५,	प्या – घो५;
(१९) घो – रा२,	प्या – (ब)ह४;
(२०) प्या – घो४,	घो – ह२;
(२१) प्या – (रा)ह४,	ब – ब१;
(२२) उं – घो३,	प्या – ह५;
(२३) रा – ह१,	ह – ह१;
(२४) (ब)ह – रा१,	घो – रा१;
(२५) घो – उं४,	उं – (रा) उं३;

(आकृती ४४ पाहा)



आकृती ४४

पांढरी	काळी
(२६) घो – रा६,	प्या × प्या;
(२७) प्या × प्या,	ब – घो२;
(२८) घो × ह,	रा × घो;
(२९) प्या – घो५,	प्या × प्या;
(३०) प्या × प्या,	घो × प्या;
(३१) ब – (रा)ह२,	रा – घो१;
(३२) घो × घो,	उं × घो;
(३३) प्या – उं६ !	प्या – घो३;
(३४) उं × (घो) प्या,	डाव सोडून देतो.

(१२) रूय लोपेझ

(New York–१९१८)

J. R. Capa–blanka — Fonaroff

पांढरी	काळी
(१) प्या – रा४,	प्या – रा४;
(२) घो – (रा)उं३,	घो – (ब)उं३;
(३) उं – घो५,	घो – उं३;
(४) ० – ०,	प्या – ब३;
(५) प्या – ब४,	उं – ब२;
(६) घो – उं३,	उं – रा२;
(७) ह – रा१,	प्या × प्या;
(८) घो × प्या,	घो × घो;
(९) ब × घो,	उं × उं;
(१०) घो × उं,	० – ०;
(११) ब – उं३,	प्या – उं३;
(१२) घो – ब४,	घो – ब२;
(१३) घो – उं५,	उं – उं३;
(१४) ब – (रा) घो३,	घो – रा४;
(१५) उं – उं४,	ब – उं२;
(१६) (ब)ह – ब१,	(ब)ह – ब१;

(आकृती ४४५ पाहा)



आकृती ४४५

पांढरी	काळी
(१७) ह × प्या,	ह × ह;
(१८) उं × घो,	ह – व८;
(१९) ह × ह,	उं × उं;
(२०) घो – ह६ शह,	रा – ह१;
(२१) व × उं,	व × व;
(२२) घो × प्या शह,	डाव सोडून देतो.

(१३) ग्युको पियानो

(Hastings – १८९५)

W. Steinitz,	C. Von Bardeleben
पांढरी	काळी
(१) प्या – रा४,	प्या – रा४;
(२) घो – (रा)उं३,	घो – (व)उं३;
(३) उं – उं४,	उं – उं४;
(४) प्या – उं३,	घो – उं३;
(५) प्या – व४,	प्या × प्या;
(६) प्या × प्या,	उं – घो५ शह;
(७) घो – उ३,	प्या – व४;

पांढरी	काळी
(८) प्या × प्या,	(रा) घो × प्या;
(९) ० – ०,	उं – रा३;
(१०) उं – (रा)घो५,	उं – रा२
(११) उं × घो,	(व)उं × उं;
(१२) घो × उं,	व × घो;
(१३) उं × उं,	घो × उं;
(१४) ह – रा१,	प्या – (रा)उं३;
(१५) व – रा२,	व – व२;
(१६) (व)ह – उं१,	प्या – उं३;
(१७) प्या – व५,	प्या × प्या;
(१८) घो – व४,	रा – उं२;
(१९) घो – रा६,	(रा)ह – (व)उं१;
(२०) व – घो४,	प्या – (रा)घो३;
(२१) घो – घो५ शह,	रा – रा१;

(आकृती ४४६ पाहा)



आकृती ४४६

पांढरी	काळी
(२२) ह × घो शह,	रा – उं१;
(२३) ह – उं७ शह,	रा – घो१;
(२४) ह – घो७ शह,	रा – ह१;

पांढरी	काळी
(२५) ह × प्या शह,	डाव सोडून देतो.

Steinitz ने ह्या डावाचा अत्यंत चलाखीने केलेला शेवट पुढे दिला आहे.

(२५) ... ,	रा – घो१;
(२६) ह – घो७ शह,	रा – ह१;
(२७) व – ह४ शह,	रा × ह;
(२८) व – ह७ शह,	रा – उं१;
(२९) व – ह८ शह,	रा – रा२;
(३०) व – घो७ शह,	रा – रा१;
(३१) व – घो८ शह,	रा – रा२;
(३२) व – उं७ शह,	रा – व१;
(३३) व – उं८ शह,	व – रा१;
(३४) घो – उं७ शह,	रा – व२;
(३५) व – व६ मात	

(१४) इव्हॅनचे आमीष

(Berlin – १८५३)

Anderson J. Dufresne

पांढरी	काळी
(१) प्या – रा४,	प्या – रा४;
(२) घो – (रा) उं३,	घो – (व) उं३;
(३) उं – उं४,	उं – उं४;
(४) प्या – (व) घो४,	उं × प्या;
(५) प्या – उं३,	उं – ह४;
(६) प्या – व४,	प्या × प्या;
(७) ० – ०,	प्या – व६;
(८) व – घो३,	व – उं३;
(९) प्या – रा५,	व – घो३;
(१०) ह – रा१,	(रा)घो – रा२;
(११) उं – ह३,	प्या – घो४;
(१२) व × प्या,	ह – (व) घो१;
(१३) व – ह४,	उं – घो३;

पांढरी	काळी
(१४) (व) घो – व२,	उं – घो२;
(१५) घो – रा४,	व – उं४;
(१६) उं × प्या,	व – ह४;
(१७) घो – उं६ शह,	प्या × घो;
(१८) प्या × प्या,	ह – घो१;

(आकृती ४४७ पाहा.)



आकृती ४४७

पांढरी	काळी
(१९) (व) ह – व१,	व × घो;
(२०) ह × घो शह,	घो × ह;
(२१) व × प्या शह,	रा × व;
(२२) उं – उं५ शह,	रा – रा१;
(२३) उं – व७ शह,	रा – व१;
(२४) उं × घो मात.	

(१५) राजाच्या उंटाचे आमीष

(London – १८५१)

Anderssen Kieseritzky

पांढरी	काळी
(१) प्या – रा४,	प्या – रा४;
(२) प्या – (रा) उं४,	प्या × प्या;

पांढरी	काळी
(३) उं - उं४,	प्या-(ब)घो४
(४) उं × प्या,	ब - ह५ शह;
(५) रा - उं१,	घो-(रा) उं३;
(६) घो - (रा) उं३,	ब - ह३;
(७) प्या - ब३,	घो - ह४;
(८) घो - ह४,	प्या - (ब)उं३;
(९) घो - उं५,	ब - घो४;
(१०) प्या - (रा) घो४,	घो - उं३;
(११) ह - घो१,	प्या × उं;
(१२) प्या - (रा) ह४,	ब - घो३;
(१३) प्या - ह५,	ब - घो४;
(१४) ब - उं३,	घो - घो१;
(१५) उं × प्या,	ब - उं३;
(१६) घो - उं३,	उं - उं४;
(१७) घो - ब५,	ब × प्या;
(१८) उं - ब६ !	उं × ह;
(१९) प्या - रा५,	ब × ह शह;
(२०) रा - रा२,	घो - (ब) ह३;

(आकृती ४४८ पाहा.)



आकृती ४४८

पांढरी	काळी
(२१) घो × प्या शह,	रा - ब१;
(२२) ब - उं६ शह,	घो × ब;
(२३) उं - रा७ मात.	

(१६) बजिराच्या आमिषाला नकार

(New York, १९२४)

A. Alekhine	Emanuel Lasker
पांढरी	काळी
(१) प्या - ब४,	प्या - ब४;
(२) प्या - (ब) उं४,	प्या - रा३;
(३) घो - (रा) उं३,	घो - (रा)उं३;
(४) घो - उं३,	(ब) घो - ब२;
(५) प्या × प्या,	प्या × प्या;
(६) उं - उं४,	प्या - उं३;
(७) प्या - रा३,	घो - ह४;
(८) उं - ब३,	घो × उं;
(९) प्या × घो,	उं - ब३;
(१०) प्या - (रा) घो३,	० - ०;
(११) ०-०,	ह - रा १;
(१२) ब - उं २,	घो - उं १;
(१३) घो - ब १,	प्या - उं ३;
(१४) घो - रा ३,	उं - रा ३;
(१५) घो - ह ४,	उं - (ब) उं २;
(१६) प्या - (ब) घो ४,	उं - घो ३;
(१७) घो - उं ३,	उं - (रा) उं २;
(१८) प्या - घो ५,	उं - (रा) ह ४;
(१९) प्या - घो ४,	उं - (रा) उं २;
(२०) प्या × प्या,	ह - उं १;
(२१) ब - घो २,	प्या × प्या,
(२२) प्या - उं ५,	ब - ब ३;

(आ. ४४९ पाहा)



आकृती ४४९

पांढरी	काळी
(२३) घो – घो २,	उं – उं २;
(२४) (रा) ह–रा १,	प्या – (रा) ह ४;
(२५) प्या–(रा) ह ३,	घो – ह२;
(२६) ह × ह शह,	ह × ह;
(२७) ह – रा १,	ह – घो १;
(२८) व – उं १,	घो – घो ४;
(२९) घो – रा ५,	प्या × घो;
(३०) व × घो,	प्या – रा ५;
(३१) प्या – उं ६,	प्या – घो ३;
(३२) प्या – उं ४,	(ह) प्या × प्या;
(३३) उं – रा २,	प्या × प्या;
(३४) उं – ह ५,	ह – घो ७;
(३५) घो – ह ४,	व × प्या/५;
(३६) व × व,	उं × व;

डाव सोडून देतो.

(१७) वजिराच्या आमिषाचा स्वीकार :

(U.S.A. – U.S.S.R.
रेडिओ मॅच १९४५)

S. Flohr　　I. A. Horowitz

पांढरी	काळी
(१) प्या – व ४,	प्या – व ४;
(२) प्या – (व) उं ४,	प्या × प्या;
(३) घो – (रा) उं ३,	घो – (रा) उं ३;
(४) प्या – रा ३,	प्या – रा ३;
(५) उं × प्या,	प्या – उं ४;
(६) ०–०,	प्या–(व) ह ३;
(७) व – रा २,	घो – उं ३;
(८) ह – व १,	प्या–(व) घो ४;
(९) प्या × प्या,	व – उं २;
(१०) उं – व ३,	उं × प्या;
(११) प्या – (व) ह ४,	प्या – घो ५;
(१२) (व) घो – व २,	० – ०;
(१३) प्या – (व) घो ३,	घो – रा ४;
(१४) घो – रा ४,	घो × उं;
(१५) घो × घो शह,	प्या × घो;
(१६) व × घो,	प्या – रा ४;
(१७) उं – घो २,	उं – रा ३;

(आ. ४५० पाहा)



आकृती ४५०

पांढरी	काळी
(१८) उं×प्या,	प्या×उं;
(१९) घो – घो ५,	रा – घो २;
(२०) व×प्या शह,	रा – उं ३;
(२१) घो – रा ४ शह,	रा – रा २;
(२२) व – ह ४ शह,	प्या – उं ३;
(२३) (रा) ह–(व) उं १,	(व) ह – उं१;
(२४) ह×उं,	व – घो १;
(२५) प्या – उं ४,	ह×ह;
(२६) घो×ह,	व – घो ३
(२७) घो×उं,	व×प्या शह;
(२८) रा – ह १,	रा×घो;
(२९) प्या×प्या,	प्या×प्या;
(३०) व – घो ४ शह,	ह – उं ४;
(३१) व – घो ६ शह,	ह – उं ३;
(३२) व – रा ८ शह,	रा – उं ४
(३३) ह – उं १ शह,	डाव सोडून देतो.

(१८) रेटी सुरुवात

(New York १९२४)

E

R. Reti, Bogolubow :

पांढरी	काळी
(१) घो – (रा) उं ३,	घो – (रा) उं ३;
(२) प्या – उं ४,	प्या – रा ३;
(३) प्या-(रा) घो ३,	प्या – व ४;
(४) उं – घो २,	उं – व ३;
(५) ०-०,	०-०;
(६) प्या – घो ३,	ह – रा १,
(७) उं – घो २,	(व) घो – व २;
(८) प्या – व ४ !	प्या – उं ३;
(९) (व) घो – व २,	घो – रा५;
(१०) घो×घो,	प्या×घो;
(११) घो – रा ५,	प्या-(रा) उं ४;
(१२) प्या – उं ३,	प्या×प्या;
(१३) उं×प्या,	व – उं २;
(१४) घो×घो,	उं×घो;
(१५) प्या – रा ४ !	प्या – रा ४;
(१६) प्या – उं ५,	उं–(रा) उं १;
(१७) व – उं २ !	प्या×(व) प्या;
(१८) प्या×प्या,	(व) ह – व १;
(१९) उं – ह ५ !	ह – रा ४;
(२०) उं×प्या,	ह×(रा उं) प्या;
(२१) ह × ह,	उं × ह;
(२२) व × उं,	ह × उं;
(२३) ह – (रा) उं१,	ह – व१;

(आकृती ४५१ पाहा)



आकृती ४५१

पांढरी	काळी
(२४) उं – उं ७ शह,	रा – ह १;
(२५) उं – रा ८,	डाव सोडून देतो;

(१९) सिसिलियन बचाव

War Shaw Team
Tournament १९३५

P. Keres W. Winter

पांढरी	काळी
(१) प्या – रा ४,	प्या – (व) उं ४;
(२) घो–(रा) उं ३,	घो–(रा) उं ३;
(३) प्या – रा ५,	घो – व ४;
(४) घो– उं ३,	प्या – रा ३;
(५) घो×घो,	प्या×घो;
(६) प्या – व४,	प्या – व ३;
(७) उं-(रा) घो ५,	व – ह४ शह;
(८) प्या – उं ३,	प्या×(व) प्या;
(९) उं–व ३,	प्या×(उं) प्या;
(१०) ० – ०,	प्या×(घो) प्या;
(११) ह – घो १,	प्या × प्या;
(१२) घो × प्या,	उं – व३,

(आकृती ४५२ पाहा)



आकृती ४५२

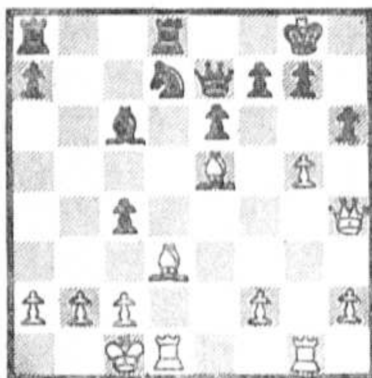
पांढरी	काळी
(१३) घो × प्या,	रा×घो;
(१४) व – ह ५ शह,	प्या – घो ३;
(१५) उं × प्या शह,	प्या × उं;
(१६) व × ह;	उं – (रा) उं ४;
(१७) (रा) ह–रा १,	उं – रा ५;
(१८) ह × उं	प्या × ह;
(१९) व – उं ६ शह;	डाव सोडून देतो.

(२०) फ्रेंच बचाव

Magdeburg, १९२७

R R
Spielmann L'Hermet

पांढरी	काळी
(१) प्या – रा ४,	प्या – रा३,
(२) प्या – व ४,	प्या – व ४;
(३) घो – व २,	प्या×प्या;
(४) घो×प्या,	घो – व २;
(५) घो–(रा) उं ३;	(रा) घो – उं ३;
(६) घो×घो शह;	घो × घो;
(७) उं – व ३,	प्या–(रा) ह३ !
(८) व – रा २,	उं – व ३;
(९) उं – व२,	० – ०;
(१०) ० – ० – ०,	उं – व २;
(११) घो – रा ५,	प्या – उं ४;
(१२) प्या×प्या !	उं×घो;
(१३) व×उं,	उं–उं ३;
(१४) उं – (रा) उं ४,	व – रा २;
(१५) व – व ४,	(रा) ह – व १;
(१६) उं – व ६,	व – रा १;
(१७) (रा) ह – घो १,	प्या–(व) घो ३;
(१८) व – (रा) ह ४,	प्या×प्या;
(१९) उं – रा ५,	व – रा २;

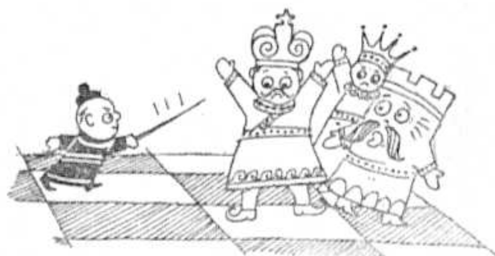

आकृती ४५३

पांढरी	काळी
(२०) प्या-(रा) घो ४!	प्या - उं ५;
(२१) प्या - घो ५!	घो - ब २;

(आकृती ४५३ पहा)

(२२) ब×प्या !	प्या × ब,
(२३) प्या×प्या काट शह,	रा-उं १;
(२४) ह - घो ८ शह,	रा×ह;
(२५) प्या - ह ७ शह,	रा - उं १;
(२६) प्या - ह ८/ = व मात	

सूचना : उपरिनिर्दिष्ट डावांमधील काही डाव खेळाडूंनी सोडून दिल्याने अर्धवट राहिले आहेत; ते डाव नवोदित खेळाडूंनी, पटावर खेळून पूर्ण करावेत.



१०

जागतिक कीर्तीच्या फिशर आणि स्पास्की यांच्यामधील विश्वविजेतेपदाच्या आव्हान डावातील निवडक पाच डाव

१९७२ साल बऱ्याच गोष्टींकरिता गाजले आहे. बुद्धिबळ खेळाचे विश्वविजेतेपद भुषविणाऱ्या स्पास्कीला, फिशरने सरळ आव्हान दिले, ह्याचा प्रामुख्याने उल्लेख करावयास हवा. बुद्धिबळप्रेमी लोकच नव्हे तर इतर जनतासुद्धा हा आव्हानात्मक सामना केव्हा सुरू होतो, ह्याची चातकासारखी वाट पाहात होती.

आईसलँडने १,२५,००० डॉलरची रक्कम बक्षिसासाठी देऊ केली होती. रेक्झाविक (आईसलँड) मध्ये सामन्याच्या दिवाणखान्याची तयारी पुरी झाली होती. उणीव होती ती फक्त बॉबी फिशरची. परंतु सामन्यातील पहिला डाव खेळण्याची तारीख २ जुलै १९७२ उजाडली तरी फिशरचा पत्ता नव्हता. हा अटीतटीचा सामना बारगळू नये म्हणून जागतिक बुद्धिबळ फेडरेशनचे (F. D. D. E. चे) अध्यक्ष डॉ. युवे यांनी, बॉबी फिशरला २ दिवसांची मुदतवाढ दिली आणि ४ जुलै १९७२ पर्यंत जर बॉबी फिशर रेक्झाविकला हजर झाला नाही तर मग स्पास्कीलाच ‘ विश्वविजेता ’ म्हणून जगजाहीर केले जाईल असेही फर्मान काढले.

दरम्यान दुसऱ्या बाजूनेही दहशत दिली गेली की, सामन्याची अधिकृत सुरुवात, उद्घाटन-समारंभाने १ जुलै १९७२ ला झाली आहे तेव्हा बॉबीला बडतर्फ करून स्पास्कीला नियोजित रकमेतील ५/८ हिस्सा देण्यात यावा; “ परंतु आतापर्यंतच्या इतिहासात कोणताही खेळाडू अशा तऱ्हेने बडतर्फ केला गेला नाही, तेव्हा तशी तरतूद नाही, ” असे डॉ. युवे यांनी ठासून सांगितले. १९४८ सालानंतर, रशियाबाहेर प्रथमच होऊ घातलेल्या ह्या जागतिक बुद्धिबळ द्वंद्वावर निराशेचे दाट सावट पडणार की काय अशी धास्ती बुद्धिबळप्रेमींना पडली होती. अशा वेळी एक आशेचा किरण दिसला. ब्रिटनच्या एका बुद्धिबळप्रेमिकाने–जिम स्लेटरने एका पत्रकाद्वारे जाहीर केले की “ जर पैशाचीच बाब असेल तर मी पैशाचा अडसर दूर करतो ... ” आणि त्याने पदरची ५०,००० पौंडांची रक्कम देऊ केली, आणि बॉबी फिशरला सामना खेळण्याचे आवाहन दिले. ह्याचा योग्य तो परिणाम झाला. ४ जुलै १९७२ ला सकाळी सात वाजता बॉबी फिशर सामन्यातील पहिल्या डावाच्या दहा-तास आधी रेक्झाविक विमान-तळावर हजर झाला.

रेक्झविक (आइसलँड) येथे दिनांक ४ जुलै १९७२ पासून १ सप्टेंबर १९७२ पर्यंत हा सामना झाला. ह्या सामन्यात एकूण २४ डाव होणार होते. परंतु १ सप्टेंबर १९७२ ला अमेरिकेच्या बॉबी फिशरने २१ डावांतच निर्विवाद आघाडी मिळवून रशियन बुद्धिबळमहापंडित (ग्रँडमास्टर) बोरिस स्पास्कीपासून विश्वविजेतेपद जिंकून घेतले. लहानपणापासून उराशी बाळगलेले फिशरचे स्वप्न साकार झाले. २१ व्या विजयी डावामुळे स्पास्कीच्या ८½ गुणांवर फिशरने १२½ गुणांची आघाडी मिळविली आणि विश्वविजेतेपद जिंकले. ह्या सामन्यातील डावांचा गुणफलक पुढे दिला आहे. विश्वविजेतेपदासाठी एकूण २४ डाव ठरले होते, त्यांपैकी २१ डाव प्रत्यक्ष खेळले गेले. ह्यांपैकी १० डाव निर्णायक ठरले. त्यांतील, प्रत्येकी एक गुण मिळवून देणारे सात डाव फिशरने जिंकले, उरलेले तीन डाव स्पास्कीने जिंकले (परंतु त्यांतील एक डाव वादग्रस्त होता) आणि प्रत्येकी ½, ½ गुण मिळवून देणारे ११ बरोबरीचे डाव झाले.

उपविजेतेपदाचे बक्षीस ३५ वर्षे वयाच्या स्पास्कीला मिळाले. १९६९ मध्ये स्पास्कीने रशियाच्या टी. पेट्रोशियनपासून विश्वविजेतेपद जिंकून घेतले होते. बुद्धिबळ खेळावर बरीच वर्षे रशियाने अखंड प्रभुत्व राखले होते. परंतु १९७२ मध्ये अमेरिकेच्या बॉबी फिशरने आव्हान देऊन, विश्वविजेतेपद मिळवून रशियाची मिरासदारी नाहीशी केली. ह्या विश्वविजेतेपदासाठी झालेले २१ डाव अत्यंत चुरशीचे झाले. विजयश्री कधी फिशरकडून स्पास्कीकडे झुकावयाची तर कधी ती स्पास्कीकडून फिशरकडे झुकावयाची. अशा ह्या २१ डावांच्या सामन्यातील निवडक ५ डाव पान क्र. ३५५ ते ३६५ वर दिले आहेत.

बॉबी फिशर आणि बॉरिस स्पास्कीची माहिती थोडक्यात पुढे दिली आहे.



बॉबी फिशर

रॉबर्ट जेम्स फिशर हा बॉबी फिशर ह्या नावाने ओळखला जातो. त्याचे वडील शरीर-

शास्त्रज्ञ होते. आई नर्स होती. त्याच्या आईचा जन्म स्वित्झर्लंडमध्ये झाला आणि वडिलांचा जन्म बर्लिनमध्ये झाला होता. पुढे ते दोघे अमेरिकेत स्थायिक झाले. फिशर दोन वर्षांचा असताना त्याच्या आई-वडिलांनी एकमेकांपासून घटस्फोट घेतला.

त्याला त्याच्या मोठ्या बहिणीने जोनने वाढविले. तो सहा वर्षांचा असताना, जोनने त्याला एक प्लॅस्टिकचा बुद्धिबळ संच आणून दिला. बॉबीने हा खेळ लवकरच आत्मसात केला आणि तो त्याच्या बहिणीला सहज हरवू लागला. खेळातील त्याची प्रगती आणि त्याची तन्मयता इतकी पराकोटीला पोहोचली होती की तो खेळात मग्न झाला की हाका मारूनसुद्धा त्याची खेळातील तंद्री भंग पावत नसे.

पुढे तो ब्रुकलीनमधील बुद्धिबळ क्लबात खेळू लागला आणि त्याच्यापेक्षा वयाने मोठ्या असणाऱ्या खेळाडूंना सहज हरवू लागला.

वयाच्या बाराव्या वर्षी त्याने रशियन भाषेचे आवश्यक ते ज्ञान संपादन केले. रशियन भाषेतून प्रसिद्ध होणारी बुद्धिबळ मासिके तो वाचू लागला. या खेळावरील रशियन लोकांचे प्रभुत्व पाहून त्याने त्यांच्याहूनही वरचढ होण्याचा निश्चय मनाशी केला आणि त्याप्रमाणे तो यत्न करू लागला.

त्याने अमेरिकेतील २० वर्षांखालील खेळाडूंसाठी असलेले कुमार गटातील खुले सामने, वयाच्या केवळ १३ व्या वर्षी जिंकले. पुढे अमेरिकेचे नैपुण्यपद (Championship) वयाच्या केवळ १४ व्या वर्षी जिंकले आणि तो अति लहान वयाचा जागतिक खेळाडू ठरला. वयाच्या केवळ १५ व्या वर्षी त्याने आंतरराष्ट्रीय महापंडित (International Grand Master) ही पदवी मिळविली आणि तो अतिलहान वयाचा जागतिक आंतरराष्ट्रीय महापंडित ठरला.

फिशरने वयाच्या २९ व्या वर्षी आव्हान देऊन विश्वविजेतेपद स्पास्कीपासून हिरावून घेतले, आणि वयाच्या बाराव्या वर्षापासून उराशी बाळगलेले स्वप्न साकार केले. बॉबी फिशर म्हणतो की, "बुद्धिबळ हेच जीवन आहे." बॉरिस स्पास्की म्हणतो की, "बुद्धिबळ हे जीवनासारखे आहे."

फिशरप्रमाणे स्पास्कीचे बालपण हालात गेले. त्यालाही एक खेळकर प्रेमळ बहीण होती. दुसऱ्या महायुद्धात स्पास्कीच्या आई-वडिलांनी घटस्फोट घेतला.

वयाच्या पाचव्या वर्षी स्पास्की बुद्धिबळ खेळावयाला शिकला. वयाच्या केवळ दहाव्या वर्षी त्याने, त्या वेळच्या जागतिक विजेता बोटव्हीनिकला, एक प्रदर्शनीय सामन्यात हरविले होते. तेव्हा बोटव्हीनिकने "स्पास्की विश्वविजेता होईल" असे भाकीत केले होते. वयाच्या १८ व्या वर्षी प्रभागीय महापंडितपद मिळवून तो फिशरच्या आधीच्या काळातील अति लहान वयाचा जागतिक बुद्धिबळ महापंडित ठरला.



" बॉरीस स्पास्की "

१९६९ मध्ये त्या वेळचा विश्वविजेता पेट्रोशियनला हरवून स्पास्की विश्वविजेता झाला.

सामन्यातील ११ वा डाव

रेक्झाविक येथे झालेल्या विश्वविजेतेपदाच्या आव्हानात्मक डावांपैकी ११ वा डाव बॉरीस स्पास्कीने त्याचा मूळचा आत्मविश्वास परत मिळवून जिंकला, आणि आव्हान देणाऱ्या बॉबी फिशरची तीन डावांची आघाडी दोन डावांवर आणली. (पांढरी – स्पास्की, काळी – फिशर)

ह्या डावाच्या विजयाची मुहूर्तमेढ स्पास्कीने १४ व्या खेळीत अर्धा तास खोलवर विचार करून केली; ह्यामध्ये डाव वाढीसाठी बाहेर काढून कार्यान्वित झालेल्या घोड्याला स्वगृहाकडे परत मागे खेचून जी एक वैशिष्ट्यपूर्ण चाल केली त्या चालीतच पुढे घडणारे नाट्य दडलेले होते. स्वगृहाकडे झेपावणाऱ्या घोड्याच्या टापांखाली फिशरचा वजीर सापडतो, आणि त्यातच त्याच्या वजीराला सुरक्षित ठिकाणी पळून जाता येण्याजोगे मार्ग रोखले जातात आणि तो मारला जातो.

फिशर जर दक्षतेने आणि काळजीपूर्वक खेळता तर त्याला टिकाव धरता आला असता, परंतु त्याने रा-घो ६ मध्ये घोड्याचे बलिदान करण्याच्या हेतूने प्रेरित होऊन आक्रमक धोरण स्वीकारले. स्पास्कीने हे वेळीच ओळखून, फिशरवर सतत दबाव आणण्याचे धोरण स्वीकारून फिशरच्या वजीराला पटमध्यावरती गिरफदार केले. यु. एस. चा ग्रँडमास्टर (बुद्धिबळ पंडित) राबर्ट बायरन म्हणतो की, " हा डाव म्हणजे रशियन बुद्धिबळपटूंच्या पृथक्करणाचा अर्क

होय आणि स्पास्कीने त्याचा वापर योग्य रीतीने उचलला आहे." सामन्याच्या वेळी हजर असलेले प्रेक्षक आपापसात कुजबुजत होते, चर्चा करीत होते, की शेवटी स्पास्कीच्या वजीरापुढे फिशरच्या उंटाचे काहीही चालू शकणार नाही; हे समजूनउमजूनसुद्धा फिशर उगाचच पुढे का खेळत राहिला? परंतु असा तर्क आहे की, सामन्यात हजर असलेल्या २००० प्रेक्षकांसमोर, अशा रीतीने नामुष्कीने डाव सोडून देणे फिशरला लाजीरवाणे वाटत असावे. स्पास्की जेव्हा मेज सोडून काही क्षण बाहेर गेला तेव्हा फिशरने त्याच्या राजाला तडाखा दिला. दोन्ही घड्याळे बंद केली आणि तो ताडकन उठून मोटारीकडे गेला.

या डावाचे सटीप वर्णन पुढे दिले आहे.

सामन्यातील ११ वा डाव
(सिसीलियन बचाव)

स्पास्की पांढरी	फिशर काळी
(१) प्या – ग४,	प्या – (ब) उं४;
(२) घो – (रा) उं३,	प्या – ब३;
(३) प्या – ब४,	प्या × प्या;
(४) घो × प्या,	घो – (रा) उं३;
(५) घो – (ब) उं३,	प्या – (ब) ह३;
(६) उं – (रा) घो५,	प्या – ग३;
(७) प्या – उं४,	ब – घो३;
(८) ब – ब२,	ब × प्या;
(९) घो – घो३,	ब – ह६;
(१०) उं × घो,	प्या × उं;

(११) उं – ग२, उंट – ह५ मध्ये नेण्याचा धाक दाखवून, काळ्याला अशी उत्तरदायी खेळी करण्याची भुरळ पाडली आहे की त्यामुळे, त्याची राजाकडची बाजू कमकुवत होते.

(११) ...,	प्या – (रा) ह४;
(१२) ० – ०	घो – उं३;
(१३) रा – ह१,	उं – ब२;

आकृती ४५४ पाहा.



आकृती ४५४

(१४) **घो – घो१ !** घोड्याच्या अनपेक्षित आणि शानदार, माघार घेण्यामुळे फिशरचा वजीर अचानकपणे धोक्यात पडतो.

जर (१४) ..., ब – घो७; पुढे (१५) प्या – (ब) ह३, ही खेळी करून त्यापुढे ह – ह२ मध्ये नेऊन धाक देऊ शकतो आणि जर (१४) ..., ब – ह५; मग (१५) प्या – उं४, ही खेळी जोरदार ठरते.

(१४) ..., ब – घो५;
(१५) ब – रा३, आता

(१६) प्या – (व) ह३, ...; ही खेळी करून वजीर मारण्याचा धाक दिला असता (१६) ..., व – ह५; आणि मग (१७) धो – उं३, ...; ही खेळी करून परत तो वजीरावर हल्ला करतो; तेव्हा फिशरला वाटले की प्यादे देऊन त्याच्या बदल्यात त्याच्या मोहोऱ्यांना खेळात चैतन्य ओतण्यास प्रवृत्त करता येईल.

(१५) ..., प्या – व४;
(१६) प्या × प्या, घो – रा२;
(१७) प्या – उं४, घो – उं४;
(१८) ब – व३; प्या – ह५;

आता काळ्याला एक ओझरता आशेचा किरण दिसतो, कारण फिशरला पुढील खेळ्या होतील. असे वाटले. उदा०

(१९) ..., घो – घो६ शह;
(२०) प्या × घो, प्या × प्या काटशह
(२१) रा – घो१, उं – उं४, शह आणि मग काळ्याला सहजी मात करता येईल.

(१९) उं – घो४, घो – व३;

ह्या नामुष्कीच्या पिछेहाटीमुळे फिशरचा प्रतिडाव कोसळून पडतो. जर

(१९) ..., घो – घो६ शह .
(२०) प्या × घो, प्या×प्या काटशह;
(२१) रा – घो१, उं – ह३

(२०) घो (घो१) व२, प्या – उं४;
(२१) प्या – (व) ह३, व – घो३;
(२२) प्या – उं५, व – घो४;
(२३) व – (व) उं३, प्या × उं;

आकृती ४५५ पाहा.


आकृती ४५५

(२४) प्या – ह४, स्पास्की, फिशरच्या वजीराला कोंडीत पकडतो. प्रेक्षक बेभान होतात. सरपंच लूथर स्मिड (Lothar Schmid) शांतता प्रस्थापित करण्याचा आटोकाट प्रयत्न करतात. विश्वविजेतेपदाच्या सामन्यात, अशा रीतीने वजीर अचानक कोंडीत पकडल्याचे, कोणालाही स्मरत नव्हते. फिशरला त्याच्या वजीराचा बचाव पुढील खेळ्या करून करता आला असता. उदा० (२४) ... व – रा७; (२५) (व) ह – रा१, घो – घो४; परंतु (२६) व × ह, व – व६; (२७) प्या × घो, ह्या खेळ्या होतात आणि पांढऱ्याकडे एक हत्ती जादा राहतो; आणि काळ्याची अवस्था अगदी अनुकंपनीय होते. फिशरला हत्तीच्या

अचानक त्याचा वजीर देता आला असता. उदा० (२४) ..., व × ह शह; परंतु पुढे फार काळ टिकाव धरता आला नसता.

(२४) ..., प्या – ह६; (२८) प्या – उं६, उं – उं१;
(२५) प्या × व, प्या × प्या शह; (२९) प्या × (गा) प्या, प्या × (गा) प्या;
(२६) गा × प्या, ह – ह६; (३०) (गा) ह – गा१, उं – गा२;
(२७) व – उं६, घो – उं४; (३१) ह × (गा), प्या, डाव सोडून देतो.

कारण त्याच्यापुढे, पुढीलप्रमाणे खेळया होतात उदा० (३१) ..., उं × ह; (३२) व × उं, घो – गा६ शह; (३३) रा – घो१, त्यानंतर काळ्याला पुढील दडपणाला समुचित बचाव उरत नाही. उदा० प्या × (घो) प्या किंवा प्या – उं७. आता समजा जर (३१) ..., ह – ह३; त्यापुढे पांढरा पुढील कोणत्याही मार्गाने जिंकू शकतो. (३२) ह × उं शह वगैरे.

फिशरने हा डाव हरल्याने पुरेपूर उट्टे तेराव्या सामन्यातील प्रदीर्घ डाव जिंकून फेडले; तो डाव पुढे दिला आहे.

सामन्यातील तेरावा डाव

हा डाव मारुतीच्या शेपटीसारखा लांबला. शेवटी हा मारथॉन सामना फिशरने जिंकला.
(पांढरी – स्पास्की, काळी – फिशर)

७४ खेळया असलेला हा प्रदीर्घ डाव अगदी अटीतटीने खेळून, फिशरने त्याची तीन डावांची आघाडी परत मिळविली.

(१) प्या – रा४, ...; ह्या स्पास्कीच्या सलामीच्या खेळीला, दिलेल्या अलेखिनच्या बचावात्मक उत्तरातून फिशरने पुढे बरीच गुतागुंत वाढविली. त्यातच पांढऱ्या प्याद्यांनी काळ्या राजाला, पटावर सळो की पळो करून सोडले होते.

स्पास्की नेहमीच्या धोरणमार्गाने, संथपणे डावपेच करीत होता. फिशरने मात्र, केवळ तेराव्या खेळीतच एका प्याद्याला मारले. परंतु पुढे फिशर, निष्काळजीपणाने खेळल्या मुळे स्पास्कीने, प्याद्याच्या मोबदल्यात, आपल्या घोड्यांना केंद्रातील मोक्याची स्थाने मिळवून दिली आणि राजाच्या बगलेवर हल्ला चढविण्याची संधी मिळविली. २९ व्या खेळीच्या वेळी, त्याने दोन हत्तीबरोबर प्यादा आत घुसवल्या, परंतु त्याचा वजीर भेदनीय झाला आणि स्पास्कीच्या दृष्टीने अगदी आणीबाणीची स्थिती निर्माण झाली. ही चूक फिशरने वेळीच जाणून समयोचित डावपेच टाकून, दोघांच्या वजीरांना पटावरून अदृश्य होण्याची किमया केली.

आता फिशरकडे वह चे एक जादा प्यादे उरले होते आणि ते त्वरित वह७ चे घर गाठू शकले असते. अशा आणीबाणीच्या परिस्थितीला न डगमगता, स्पास्कीने, मारावे किंवा मरावे हा निर्धार केला आणि फिशरकडून काही (चोरट्या) खेळया उरकून, राजाच्या बगलेवर प्रति-

दहशत उत्पन्न केली. खेळ जेव्हा तहकूब झाला तेव्हा फिशरचा विजय दृष्टिपथात नव्हता. आणि खेळ पुन्हा पुढे सुरू झाल्या तेव्हा, फिशरने, वजीराच्या बगलेकडच्या तीन जुळलेल्या प्याद्या, उंटाच्या बदल्यात मिळविल्या. परंतु फिशरचा हत्ती एके ठिकाणी खिळवून ठेवण्यात स्पास्कीने यश मिळविले. तेव्हा फिशरने रा – ह – प्याद्याचे बलिदान करून, आपल्या राजाला, हवे होते अशा योग्य स्थितीत आणले. हा दबाव असह्य झाल्याने स्पास्की गडबडला आणि ६८ व्या खेळीत त्याने आपला राजा चुकीच्या घरात हलविला. त्यानंतर केवळ १० खेळ्यांनंतर फिशरच्या प्याद्याचा वजीर नक्की होणार, हे पाहून स्पास्कीला सक्तीने डाव सोडणे भाग पडले.

तेरावा डाव

स्पास्की पांढरी	फिशर काळी
(१) प्या – रा४,	घो – (रा)उं३;
(२) प्या – रा५,	घो – व४;
(३) प्या – व४,	प्या – व३;
(४) घो – (रा)उं३,	प्या – (रा)घो३;
(५) उं – (व)उं४,	घो – घो३;
(६) उं – घो३,	उं – घो२;
(७) (व)घो – व२,	

फिशरने सुरुवातीपासून केलेल्या ह्या विचित्र खेळ्यांनी स्पास्की संभ्रमात पडला. कारण (७) (व)घो – व२ ह्या चालीचा स्पास्कीच्या दृष्टीने फारसा प्रभाव पडत नाही; तेव्हा, अलेखिनच्या खेळी वैचित्र्यातून निर्माण होणाऱ्या समस्यांवर, समयोचित तोडगा शोधून काढण्यासाठी स्पास्कीने ही जागतिक स्पर्धा सुरू होण्याच्या आधी, सहा महिने कसून तयारी करावयास हवी होती.

(७) ..., ०-०;
(८) प्या – (रा)ह३, प्या – (व)ह४;
(९) प्या – (व)ह४,

आता स्पास्कीला त्याच्या प्याद्याचे बलिदान करावे लागते किंवा ते चालवावे लागते. घोड्याच्या बदल्यात उंट देण्याचे त्याने टाळावयास हवे. परंतु, (९) प्या – (व)ह३ ही खेळी तुलनात्मक दृष्टीने चांगली वाटते. तरीसुद्धा काळ्याला चांगल्या रीतीने खेळता येईल. उदा०

पांढरी	काळी
(९) ...,	प्या – ह५;
(१०) उं – ह२,	प्या × प्या
(११) प्या × प्या,	घो – उं३;
(१२) व – २,	उं – उं४;

(९) ...,	प्या × प्या;
(१०) प्या × प्या,	घो – ह३;
(११) ० – ०,	घो – उं४;
(१२) व – रा२,	व – रा१; *

* येथे वजीर चमत्कारिक स्थितीत ठेवलेला वाटतो. सर्वसाधारणपणे, आमिष रूपाने दिलेल्या प्याद्या घेणे, फिशरला आवडते.

(१३) घो – रा४,	घो(घो३) × प्या;
(१४) उं × घो,	घो × उं
(१५) ह – रा१,	घो – घो३;

पांढरी	काळी
(१६) उं – व२,	प्या – ह५;
(१७) उं – घो५,	प्या – ह३;
(१८) उं – ह४,	उं – उं४;

ह्या चुकीच्या खेळीने स्पास्कीला प्रतियोग्य हाणण्यास वाव मिळाला. येथे (१८) …, उं – रा३ ही चाल बरी होती.

(१९) प्या – (ग) घो४,	उं – ग३;
(२०) घो – व४,	उं – उं५;
(२१) व – व२,	व – व२;
(२२) (व) ह – व१,	(ग) ह – ग१;
(२३) प्या – उं४,	उं – व४;
(२४) घो – (व) उं५,	व – उं१;

(आकृती ४५६ पाहा)



आकृती ४५६

(२५) व – उं३ ! ही घातक चाल वाटते; ती फिशरच्या दृष्टीने पुढे फायदेशीर ठरते, कारण त्याच्या २९ व्या चालीतून निर्माण होणाऱ्या सुसंघटित मोहोऱ्यांच्या हालचालींना ती, पोषक ठरते. येथे, स्पास्कीने, काळ्या राजाच्या बाजूला असणारे काळ्या प्याद्यांचे संरक्षक कडे मोडविण्याचा प्रयत्न जारीने करावयास हवा होता. उदा० (२५) प्या – उं५ ह्या चालीला (२५) …, घो – उं५ चे उत्तर मिळाले असते. तेव्हा रा – प्याद्यावर हल्ला चढविता येतो, परंतु मारले गेलेल्या प्याद्याच्या दृष्टीने (२५) प्या – रा६ ही खेळी करून पांढऱ्याला चांगल्या रीतीने डाव खेळता आला असता.

पांढरी	काळी
(२५) …,	प्या – ग३;
(२६) ग – ह२,	घो – व२;
(२७) घो – व३,	प्या – (व) उं४;
(२८) घो – घो५,	व – उं३;
(२९) घो – व६,	व × घो ! आता काळा जिंकू शकतो.
(३०) प्या × व,	उं × व;
(३१) प्या × उं,	प्या – उं३; पुन्हा

प्रतिहल्ला टाकण्याची संधी दिली आहे. येथे ३१) …, प्या – ह६ ही खेळी केली तरी चालते. कारण वस्तुतः पांढऱ्याला राजाच्या बगलेकडे हल्ला चढविता येत नाहीत; तेव्हा काळ्याचे हे बढत प्यादे, निर्णायक ठरते.

(३२) प्या – घो५,	(ह) प्या × प्या.
(३३) प्या × प्या,	प्या – उं४;
(३४) उं – घो३,	ग – उं२;
(३५) घो – ग५ शह,	घो × घो;
(३६) उं × घो,	प्या – घो४;
(३७) ह – (ग) उं१,	ह – ह१ !

येथे ह – उं४, नंतर ह – ह४, नंतर ह – ह७ शह, पांढऱ्याच्या ह्या दहशती विरुद्ध

पांढरी काळी

(३७) ..., ह – ह१; हा एक उत्कृष्ट बचाव आहे. आता जर (३८) उं × ह, ह × उं; ह्या खेळ्या केल्या तर पांढऱ्याच्या दृष्टीने, शेवट निराशाजनक होतो. काळ्याने बदल व – ह – प्यादे रोखण्यासाठी एक हत्ती गुंतवावा लागतो. आणि पांढऱ्याचे एक मोहोरे (गुंतून पडल्याने) निकामीच ठरते; जणू काय त्याचे एक मोहोरे बाद होते.

(३८) उं – उं६, प्या – ह६;
(३९) ह – उं४, प्या – ह७;
(४०) प्या – उं४, उं × प्या;
(४१) प्या – व७, उं – व४;

आकृती ४५७ पाहा.



आकृती ४५७

(४२) रा – घो३, डाव तहकुबीच्या ह्या मोहोरबंद खेळीसाठी स्पास्कीने अर्ध्या तासाच्यावर वेळ घेतला. त्याला एक उत्कृष्ट संधी होती; त्याला पुढीलप्रमाणे दहशत देता आली असती उदा०

(४३) ह – (रा) ह४, ह × ह;

पांढरी काळी

(४४) रा × ह, आणि काळ्याला दुसराही हत्ती, बदल 'व' प्याद्यासाठी गमवावा लागला असता.

(४२) ..., ह – ह६ शह;
(४३) प्या – उं३, (रा) ह – ह१;
जर (४३) ..., प्या – ह८ = व;
(४४) ह × व, ह × ह;
(४५) ह – (रा) ह८ अशा आस्त संयुक्तिक चाली झाल्या असत्या.

(४४) ह – (रा) ह४, प्या – रा४;

ही चाल सर्वांनी वाखाणली आहे. नाहीतर पांढऱ्याला शह सातत्याने बरोबरी करता आली असती. आता फिशर त्याच्या उंटाचे बलिदान करतो. येथे काळी बदल प्यादी अत्यंत धोक्याची आहेत.

(४५) ह – ह७ शह, रा – रा३;
(४६) ह – रा७ शह, रा – व३;
(४७) ह × प्या, ह × प्या शह;
(४८) रा – उं२, ह – उं७ शह;
(४९) रा – रा१, रा × प्या;
(५०) ह (रा५) × उं शह, रा – उं३;
(५१) ह – व६ शह, रा – घो२;
(५२) ह – व७ शह,

बुद्धिबळपटू बोटव्हीनिकच्या मते (५२) ह – रा६ ह्या खेळीने डाव बरोबरीचा होऊ शकला असता.

(५२) ..., रा – ह२;
(५३) ह (व७) व२,

येथे (५३) ह – व६ शह, रा – ह४ ह्या खेळीमुळे काळा राजा कार्यान्वित झाला असता.

(५३) ..., ह × ह;

पांढरी काळी

(५३) रा × ह, प्या – घो५;

(५४) प्या – ह४,

आता पांढऱ्याला फक्त एकच संधी उरते; आणि ती म्हणजे उंटाने जोर देता येण्याजोगे बढत प्यादे निर्माण करणे.

(५५) ...., रा – घो४;

(५६) प्या – ह५, प्या – (व) उं५;

(५७) ह – (व) ह१, प्या × प्या;

(५८) प्या – घो६, प्या – ह५;

(५९) प्या – घो७, प्या – ह६;

(६०) उं – रा७,

स्पास्की, वजीरीकरणाच्या दहशतीसाठी (६१) उं – उं८ ही खेळी करून फिशरच्या हत्तीवर वचक बसवू शकतो.

(६०) ...., ह – (रा) घो१;

(६१) उं – उं८, प्या – ह७;

(६२) रा – उं२, रा – उं३;

(६३) ह – व१, प्या – घो६ शह;

(६४) रा – उं३,

कदाचित ही घोडचूक वाटते;

(६४) रा – घो२, ही खेळी बरोबर करू शकेल असे रेकझावीकमध्ये असणाऱ्या बऱ्याच बुद्धिबळपंडितांना वाटले होते. यामुळे एक महत्त्वाची गतिवाढ वाचली असती कारण, दोन खेळ्यांनंतर राजा, व – घो२ मध्ये गेला असता.

(६४) ...., प्या – (रा) ह८=व;

(६५) ह × व, रा – व४;

(६६) रा – घो२, प्या – उं५;

(६७) ह – व१ शह, रा – रा५;

(६८) ह – (व) उं१, रा – व६;

(६९) ह – व१ शह,

बुद्धिबळपंडित क्रोगीयस (Krogius) यांचे मत पडले की, (६९) ह – उं२ शह या खेळीने स्पास्कींना डाव वाचविता आला असता.

(६९) ...., रा – रा७;

(७०) ह – (व) उं१, प्या – उं६;

या बढत प्याद्याच्या वजीरीकरणाच्या दहशतीने, पांढऱ्याला, काळा हत्ती मोकळा करून पुन्हा खेळावयाला सोडणे भाग पडले. यानंतर पांढऱ्याला फारसा बचाव उरत नाही.

(७१) उं – उं५, ह × प्या;

(७२) ह × प्या, ह – व२;

(७३) ह – रा४ शह, रा – उं८;

(७४) उं – व४, प्या – उं७;

(आकृती ४५८ पहा).



आकृती ४५८

(७५) पांढरा डाव सोडून देतो, यापुढे शेवट, पुढे दिल्याप्रमाणे करता येतो.

(७५) ह – उं ४, (जर ७५ उं × प्या,

पांढरी	काळी

मग पुढे (७५) ..., ह – व ८ ने पांढरा डाव हरतो),

(७५) ...,	ह × उं;
(७६) ह × ह,	ग – ग ७;
(७७) ह – (ग) उं४,	प्या – उं८ = व;
(७८) ह × व,	ग × ह आणि

त्यानंतर फिशर त्याचा राजा, व – घो – प्याद्याला जोर देण्यासाठी दुसऱ्या बगलेला आणू शकतो.

आता ह्याच्यापुढे फिशरने जिंकलेल्या तीन डावांच्या खेळ्या दिल्या आहेत, त्या पहाव्यात.

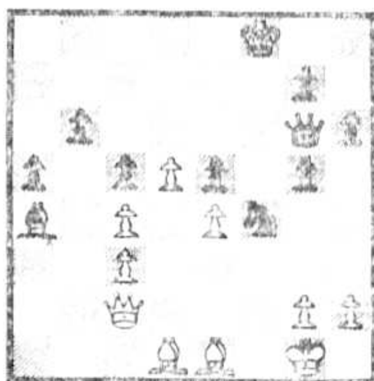
सामन्यातील पाचवा डाव :

(निमझो इंडियन बचाव)

पांढरी — स्पास्की
काळी — फिशर

पांढरी	काळी
(१) प्या – व४,	घो – (ग)उं३
(२) प्या – (व)उं४,	प्या – ग ३;
(३) घो – (व) उं३,	उं – घो५;
(४) घो – उं३,	प्या – उं४;
(५) प्या – ग३,	घो – उं ३;
(६) उं – व ३,	उं × घो शह;
(७) प्या × उं,	प्या – व ३;
(८) प्या – ग४,	प्या – ग४;
(९) प्या – व ५,	घो – ग२;
(१०) घो – ह४,	प्या–(ग)–ह३;
(११) प्या – उं४!?	घो – घो३;
(१२) घो × घो,	प्या × घो;
(१३) प्या×प्या,	प्या×प्या;
(१४) उं – ग३ ?!	प्या – घो ३;
(१५) ० – ०,	० – ०;
(१६) प्या – (व) ह४,	प्या – (व) ह४;
(१७) ह – घो१,	उं – व२;
(१८) ह – घो२,	ह – घो१;
(१९) ह(२)–(ग)उं२!	व – ग२;
(२०) उं – उं २,	प्या – (ग)घो४;
(२१) उं – व२,	व – ग१;
(२२) उं – ग १,	व – घो ३;
(२३) व – व३,	घो – ह४;
(२४) ह × ह शह,	ह × ह;
(२५) ह × ह शह,	ग × ह;
(२६) उं – व१,	घो – उं५;
(२७) व – उं२ ? ?	उं × प्या;

आकृती ४५१ पाहा



आकृती ४५१

पांढऱ्यावर वज्राघात झाला आहे, कारण काळ्या मोहोऱ्यांच्या सुसंघटित हल्ल्याला योग्य असा बचाव उरत नाही. उदा० (२८) व × उं, व × प्या; काळ्याला

पांढरी	काळी

दोन्ही बाजूंनी मात करता येते. उदा०
(२९) रा – उं२, घो – व ६ शह किंवा जर
(२८) व – घो १, उं × उं,
(२९) व × उं, व×प्या वगैरे. म्हणून
(२८) पांढरा डाव सोडून देतो.

सामन्यातील आठवा डाव
(इंग्लिश सुरुवात)

फिशर	स्पास्की
पांढरी	काळी
(१) प्या (व) उं४!	प्या (व) उं४!
(२) घो – (व)उं ३,	घो – (व) उं३;
(३) घो – उं ३,	घो – उं ३;
(४) प्या-(रा) घो३,	प्या-(रा)घो३;
(५) उं – घो २,	उं – घो २;
(६) ० ०,	० ०;
(७) प्या – व ४,	प्या × प्या;
(८) घो × प्या,	घो × घो;
(९) व × घो,	प्या – व ३;
(१०) उं – घो ५!	उं – रा३;
(११) व – उं ४!	व – ह४;
(१२) (व) ह – उं१,	(व)ह – घो१;
(१३) प्या – घो ३,	(रा) ह – उं१;
(१४) व – व२,	प्या – (व) ह ३;
(१५) उं – रा ३,	प्या – (व) घो४?
(१६) उं – ह७,	प्या × प्या ?
(१७) उं × ह,	ह × उं;
(१८) प्या × प्या,	उं × प्या;
(१९) (रा) ह – व१,	घो – व२ ? ?
(२०) घो – व ५,	व × व;
(२१) घो×प्या शह,	रा – उं१;
(२२) ह × व,	रा × घो;

पांढरी	काळी
(२३) ह×उं,	ह – घो८ शह;
(२४) उं – उं१,	घो – उं४;
(२५) रा – घो२,	प्या – (व) ह४;
(२६) प्या – रा ४,	उं – ह८;
(२७) प्या – उं४,	प्या – उं३;
(२८) ह – रा२,	रा – रा३;
(२९) ह(२) – (व) उं२,	उं – घो७;

(आकृती ४६० पाहा)



आकृती ४६०

पांढरी	काळी
(३०) उं – रा२,	प्या – ह ४?
(३१) ह – व२,	उं – ह६;
(३२) प्या – उं५ शह,	प्या × प्या;
(३३) प्या × प्या शह,	रा – रा४;
(३४) ह(४) – व४,	रा × प्या;
(३५) ह – व५ शह,	रा – रा३;
(३६) ह×(व) प्या शह,	रा – रा२;
(३७) ह – (व)उं६,	

काळा डाव सोडून देतो.

सामन्यातील २१ वा (सामना जिंकणारा) डाव :
(सिसिलियन बचाव)

स्पास्की पांढरी	फिशर काळी
(१) प्या – ग४,	प्या – (व) उं४
(२) घो – (ग) उं३,	प्या – ग३;
(३) प्या – व४,	प्या × प्या;
(४) घो × प्या,	प्या – (व) ह३;
(५) घो – (व) उं३,	घो – (व) उं३;
(६) उं – ग३,	घो – उं३;
(७) उं – व३,	प्या – व४ !
(८) प्या × प्या,	प्या × प्या;
(९) ० – ०,	उं – व३;
(१०) घो × घो,	प्या × घो;
(११) उं – व४,	० – ०;
(१२) व – उं३,	उं – ग३;
(१३) (ग) ह – ग१,	प्या – उं४;
(१४) उं × घो,	व × उं;
(१५) व × व,	प्या × व;
(१६) (व) ह – व१,	(ग) ह – व१;
(१७) उं – ग२,	(व) ह – घो१;
(१८) प्या – (व) घो३,	प्या – उं५;
(१९) घो × प्या ?	उं × घो;
(२०) ह × उं,	उं × प्या शह;
(२१) रा × उं,	ह × ह;
(२२) उं × प्या,	ह – व७;
(२३) उं × (ह) प्या,	ह × (वउं) प्या;
(२४) ह – रा२,	ह × ह;
(२५) उं × ह,	ह – व१;
(२६) प्या – ह४,	ह – व७;
(२७) उं – उं४,	ह – ह७;

पांढरी	काळी
(२८) रा – घो३,	रा – उं१;
(२९) रा – उं३,	रा – रा२;

(आकृती ४६१ पाहा.)

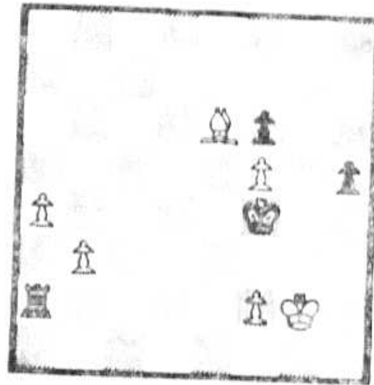


आकृती ४६१

पांढरी	काळी
(३०) प्या – (रा) घो४ ?	प्या – उं४;
(३१) प्या × प्या,	प्या – उं३;
(३२) उं – घो८,	प्या – ह ३;
(३३) रा – घो३,	रा – व३;
(३४) रा – उं३,	ह – ह८;
(३५) रा – घो२,	रा – रा४;
(३६) उं – ग६,	रा – उं५;
(३७) उं – व७,	ह – (व) घो८ !
(३८) उं – ग६,	ह – घो७;
(३९) उं – उं४,	ह – ह७;
(४०) उं – ग६,	प्या – ह४;

(डाव तहकूब झाला. पांढऱ्याने खेळी मोहोरबंद केली.)

(आकृती ४६२ पाहा.)



आकृती ४६२

(४१) उं - व ७ ? ? ...

ह्या मोठोरचंद खेळीनें स्पास्कीची डावावरील पकड ढिली पडली. उदा० आता ४१ ..., रा - घो ५; ही खेळी काळ्याला फायदेशीर ठरते.

(४२) उं - उं ६, (नाहीतर काळा त्याचे प्यादे प्या - ह ५ → ह ६ मधे नेऊन मातची दहशत देऊ शकतो.)

(४२) ..., प्या - ह ५;
(४३) उं - उं ३ शह, रा × प्या;
(४४) उं - उं ६, रा - घो ५;
(४५) उं - उं ३ शह, - ही खेळी करणे भाग पडते.
(४६) ..., रा - उं ५;
(४७) उं - उं ६, ह - उं ७; पुढे काळा.

(४८) ..., ह - उं ६: ही खेळी करून, काळा, पांढऱ्याचा, पांढऱ्या घरांवरील ताबा कमी करू शकतो. त्यावरच डावाचे भवितव्य अवलंबून आहे. म्हणून **पांढरा डाव सोडून देतो.**

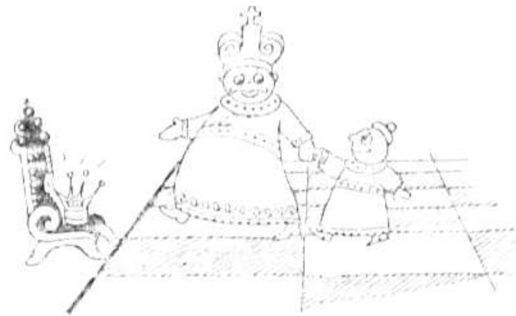
अशा रीतीने ह्या आव्हानात्मक सामन्यामध्ये स्पास्कीच्या ८½ गुणांविरुद्ध, १२½ गुण मिळवून फिशरने विश्वविजेतेपद संपादन केले.

१९७५ चे विश्वविजेतेपद

विश्वविजेतेपद सामन्यासाठी, आंतरराष्ट्रीय बुद्धिबळ महासंघाने घातलेल्या अटींवर खेळण्याने

बॉबी फिशरने नाकारल्याने स्पर्धा न होता, (F. I. D. E. ने) जागतिक बुद्धिबळ महासंघाने **विश्वविजेतेपद** रशियाच्या ॲन्टोली कार्पोव्ह यांना बहाल केले.

ऑक्टोबर १९७५ मध्ये मॅनिला येथे होणाऱ्या अंतिम विश्वविजेतेपदाच्या सामन्यात कार्पोव्ह बरोबर खेळण्यास फिशरने कबूल करावे यासाठी त्याला, महासंघाचे अध्यक्ष मि. मॅक्स युवे यांनी २-४-१९७५ ला २४ तासांची जादा मुदत दिली होती, परंतु फिशरकडून या बाबतीत काहीही न कळल्याने कार्पोव्हला महासंघाच्या नियमानुसार विश्वविजयी म्हणून जाहीर केले. तेवीस वर्षांचा ॲन्टोली कार्पोव्ह (चित्र क्र. २६ पाहा) सर्वांत तरुण अजिंक्यवीर गणला जाईल.



११

बुद्धिबळ एक खेळ ! पूर्वी आणि आता

चौसष्ट चौरसांच्या विश्वात चतुरंग दल (उदा० गजदल, अश्वदल, रथ (किंवा नौ) दल आणि पायदळ) दिमतीला घेऊन इतकेच नव्हे तर राजा आणि वजीरासही आपल्या हुकमतीखाली घेऊन आपल्याला स्वतंत्रपणे कारभार करण्यास डाव प्रतिडाव करण्याची संधी देणारे, युक्ती, चतुराई, चातुर्य आणि बुद्धी वापरण्यास वाव देणारे जगात निर्विवादपणे एकमेव स्थळ म्हणजे बुद्धिबळ होय.

एक बुद्धिबळपटू गेली पन्नास वर्षे हा खेळ सतत खेळत आहे, परंतु त्याच्या मनावरील बुद्धिबळाची पकड कायम आहे. मला वाटते प्रेम, प्रणय किंवा गायनात मानव जसा रमतो, सुखावतो तसेच सुख देण्याची शक्ती बुद्धिबळामध्येही आहे. कारण आपली बुद्धी वापरण्याने आणि आपल्या स्वतःच्या व्यक्तिमत्वाचा ठसा उमटविण्याने 'बुद्धिबळ' हे एकमेव साधन आहे. अशा या करमणूकप्रधान मनोरंजक बुद्धिबळाची पूर्वीची आणि आताची परिस्थिती थोडक्यात पुढे दिली आहे.

बुद्धिबळाचा खेळ हा सर्व बौद्धिक खेळांचा राजा समजला जातो. या खेळावर सर्व जगभर आजवर जितकी ग्रंथनिर्मिती झाली आहे तितकी दुसऱ्या कोणत्याही खेळावर झालेली नाही. या खेळात नशिबाचा भाग जवळ जवळ नाहीच. या खेळास लागणारी एक प्रकारची विशिष्ट बुद्धी आणि पुढचा विचार करून त्याप्रमाणे सुरुवातीपासूनच डावपेच करण्याचे कौशल्य या बाबतीत जो वरचढ असेल तोच जिंकतो. सुरुवातीच्या काही खेळ्या सोडल्या, तर पुनः पुनः तोच तो डाव सहसा होत नाही. पटावरील मोहरी आणि प्यादी यांच्या हालचालीतून असंख्य नवनवे डाव होत असतात; त्यामुळे खेळणाऱ्यांना दर डावात नव्या आनंदाचा लाभ होतो.

हा खेळ भारतातच नव्हे तर जगातील सर्व पुढारलेल्या व नव विकसित राष्ट्रांत मान्यता पावला आहे. विश्वविजेतेपदाकरता आईसलँडमध्ये १९७२ मध्ये झालेल्या फिशर–स्पास्की सामन्याने तर सर्व जगाचे लक्ष वेधून घेतले होते.

असा हा खेळ भारतामध्ये जन्म पावला. येथेच काही शतके वाढला, व नंतर सर्व जगतात पसरला आणि खूप उत्क्रांती पावून आजच्या स्थितीपर्यंत येऊन पोहोचला. पूर्वी या खेळाच्या जनकत्वाबद्दल मोठा ऊहापोह झाला. काही विद्वानांच्या मते या खेळाचा जन्म

ग्रीसमध्ये, तर कार्लींच्या मते बॉबिलोनिया, इजिप्त, इराण, चीन वगैरे देशांत झाला असे होते, परंतु हे तर्क कोणत्याही ऐतिहासिक कसोटीला उतरू शकले नाहीत.

ऑस्ट्रेलिया व न्यू गिनी सोडल्यास सर्व जगात मानवाच्या रानटी अवस्थेमध्ये सुद्धा दान टाकून पटावर सोंगट्या मांडून खेळण्याचा प्रकार सर्वत्र आढळतो. दानाकरता मातीचे, लाकडाचे, हाडाचे फासे, कवड्या वगैरेंचा उपयोग करीत असत व त्याचे अवशेष सर्व ठिकाणी उत्खननात सापडतात. सर्वसाधारणपणे सोंगट्या व पट यांचे तीन प्रकारचे खेळ दिसून येतात. पहिला 'शर्यतीचा' म्हणजे पटावर ज्याची सोंगटी एका विशिष्ट ठिकाणी अगोदर पोहोचते तो विजयी होतो. दुसरा प्रकार म्हणजे सावज घेरून त्याची शिकार करणे म्हणजे प्रतिपक्षाच्या सोंगट्या विशिष्ट ठिकाणी पोहोचण्याच्या आत त्या घेरणे व मारणे. तिसरा प्रकार युद्धाचा आहे. यामध्ये कौशल्याने आणि वेगाने स्वतःच्या सोंगाट्यांची हालचाल करून प्रतिपक्षाच्या सोंगट्या घेरून टाकणे व त्या जास्तीत जास्त प्रमाणात मारणे.

या खेळात तेव्हाच्या दैनंदिन जीवनाचे प्रतिबिंब स्पष्टपणे दिसून येते. रानटी अवस्थेतील मानवाला स्वसंरक्षणार्थ झपाट्याने जाऊन आश्रयाची जागा मिळविणे, चरितार्थाकरिता सावज घेरून त्याची शिकार करणे व स्वतःची कुरणे, वस्त्या राखण्याकरता अगर नवीन मिळविण्याकरता दुसऱ्या टोळ्यांच्या बरोबर युद्ध करून विजय मिळविणे हे नेहमीच करावे लागत असे. फार पूर्वी म्हणजे पुराणकालापासून या खेळाचे रूपांतर भारतात चतुरंगमध्ये झालेले होते. हा अष्टपद म्हणजे प्रत्येक ओळीत आठ चौकोन याप्रमाणे आठ ओळींचा पट अथवा चौसष्ट घरांचा पट अशा पटावर हा खेळला जाई. चतुरंग म्हणजे सेनेची चार महत्त्वाची अंगे म्हणजे गज, अश्व, रथ (किंवा नौ), पदाति किंवा पायदळ ही होय. पटाच्या चार कोपऱ्यांमध्ये पहिल्या ओळीत राजा, हत्ती, घोडा, व रथ व पुढच्या ओळीत समोर चार प्यादी अशी मांडणी करून चार खेळाडूंत फासे टाकून खेळल्या जात असे. दान पडेल त्याप्रमाणे प्यादे, हत्ती, घोडा किंवा रथ यांची खेळी असे. घोडा, हत्ती, राजा ह्यांच्या चाली आजच्याप्रमाणेच होत्या. रथ नौका किंवा उंट या मोहोऱ्याची चालही तिरपी असे, परंतु उडी मारून दोनच घरे जाण्याची असे. प्यादे हत्तीप्रमाणेच सरळ जाई व तिरकस मारी; परंतु, ह्या सर्व खेळ्या ज्याप्रमाणे दान पडेल त्याप्रमाणे खेळावयाच्या असल्याने हळूहळू हा खेळ पूर्णपणे द्यूतमय होऊ लागला.

या चतुरंग खेळाच्या द्यूताचा प्रकार किती भयानक अवस्थेपर्यंत पोहोचला होता त्याबद्दल अनेक उदाहरणे सांगता येतील. इसवी सन ९५० मध्ये अलमसूदी या अरेबियन इतिहासकाराने भारतामध्ये हस्तिदंताचे जे अनेक उपयोग करीत असत, त्यांपैकी एक मोठा उपयोग बुद्धिबळाची मोहोरी व प्यादी करण्यासाठी असे, हे नमूद करताना सांगितले आहे की, मोहोरी व प्यादी एवढी मोठी असत की, नोकराकरवी ह्या घरातून त्या घरात त्यांची हलवाहलव करावी लागत असे. सर्व स्थावर जंगम मालमत्ता पणाला लावत असत, व ती संपल्यावर शेवटी स्वतःचे एक बोट, नंतर दुसरे, नंतर तिसरे, नंतर चवथे, नंतर पाचवे. तेवढ्यानेही न भागल्यास

मग एक हात, दुसरा हात, पाय हेही कापून टाकण्यात येत असत, व खेळणाऱ्या जागी शेजारीच मोठ्या शेगडीवर एका भांड्यामध्ये वनस्पतीपासून केलेले मलम ठेवलेले असे व शरीराचा भाग तुटल्यावर हे गरम मलम लावून रक्तस्राव थांबवीत असत. बलराम आणि रुक्मी, शकुनी व धर्मराजा यांच्याही द्यूतांच्या कथा प्रसिद्ध आहेत. पांडवांना वनवास व द्रौपदीवर वस्त्रहरणाचा प्रसंग कसा आला हे सर्वांना माहीत आहे. अशा तऱ्हेने चतुरंगाचा निखळ जुगार बनू लागला.

गौतमबुद्धाने, त्याच्या भिक्षूने कोणत्या गोष्टी कधीही करू नयेत यामध्ये हा अष्टपदाचा खेळ खेळू नये हे स्पष्टपणे म्हटले आहे. मनुस्मृतीमध्येही द्यूतासंबंधी निर्बंध घातले आहेत व शास्त्रकर्त्यांनी हे खेळ खेळणारास कडक शासन करावे, हातपाय तोडावे व हद्दपारीची शिक्षा पण द्यावी असे लिहून ठेवले आहे. या सर्वांचा परिणाम म्हणजे चतुरंगामधून फाशांचे उच्चाटन करण्यात झाले. चौघांऐवजी हा खेळ दोघांत खेळण्यात येऊ लागला. प्रत्येकाचे दोन हत्ती, दोन रथ, दोन घोडे, एक राजा, एक वजीर व आठ प्यादी असे चतुरंगाचे बुद्धि-बळामध्ये परिवर्तन ५ व्या ते ७ व्या शतकात घडले असावे, कारण तसे उल्लेख भारतीय, पर्शियन व अरेबियन ग्रंथांमधून तेव्हापासून मिळू लागतात. मात्र खेळाचे नाव चतुरंग असेच राहिले.

सिंधू खोऱ्यात व गंगेच्या खोऱ्यातील प्रदेशात हा खेळ खेळला जात होता. भारतामधून प्रथम पर्शियामध्ये, तेथून अरब राष्ट्रांमध्ये; तेथून उत्तरेकडे, मध्य आशिया व पश्चिमेकडे उत्तर आफ्रिकेतील मूरांच्यापासून स्पेनमध्ये व स्पेनमधून इतर युरोपियन राष्ट्रांमध्ये गेला असे दिसते. त्याचप्रमाणे हा खेळ काश्मीरमार्गे तिबेट, तिबेटातून चीन, कोरिया व जपान या ठिकाणी गेला. तसेच ब्रह्मदेशातून इंडोचायना वगैरे देशांत पसरला. उत्तर भारतातून दक्षिण भारतात, दक्षिण भारतातून लंका व लंकेतून मलाया, या ठिकाणी पसरला. चतुरंगाचे पर्शियन रूपांतर ' छतरंग ', अरेबिक रूपांतर ' शतरंज ', मलायाचे ' छतोर ', मंगोल ' शतर ', चायनीज – ' सियांकी ' अशी दिसून येतात. ही सर्व मूळ संस्कृत ' चतुरंगा 'वरून आलेली असावीत हे स्पष्ट आहे. मोहोऱ्यांच्या चाली पण तशाच आहेत. हत्ती, घोडे, राजा, वजीर, प्यादी हेही तसेच आहेत. रथाचे नाव बदललेले दिसते. देशकालाप्रमाणे उंट, नौका अथवा धर्मगुरू (Bishop) ही नावे दिसतात. मात्र चाल तीच आहे, पटही तोच आहे.

भारतीय खेळाचे जोरी व मारी असे प्रकार होते. प्रतिपक्षाचे एकतरी मोहोरे जिवंत ठेवून मात करणे व एकही मोहोरे जिवंत नसल्यास बुरझीवर डाव सोडणे हेही ठरलेले होते. प्याद्याने मात करावयाची व प्याद्यास उंटाचा जोर असल्यास हुचमळी; घोड्याचा जोर असल्यास घोडमळी व प्याद्याचा जोर असल्यास प्यादीमात असे वेगवेगळे मात करण्याचे प्रकार असत. सुरुवातीलाच आपले एखादे मोहोरे काढून ठेवून प्रतिपक्षावर मात करणे किंवा स्वतःवर मात करून घेण्यासाठी खेळ खेळला जात असे.

पाचव्या शतकापासून १५ व्या शतकापर्यंत ज्याप्रमाणे भारतात बुद्धिबळाच्या खेळात बदल होत गेले, त्याचबरोबर हा खेळ इतर देशांत पसरून तेथेही त्याची अदल-बदल होऊ लागली. व साधारणपणे १८ व्या शतकापर्यंत भारतात भारतीय पद्धतीने व युरोपात पाश्चात्य पद्धतीने हा खेळ खेळला जाऊ लागला. दोन्ही पद्धतीत मुख्य भेद म्हणजे पाश्चात्य पद्धतीत राजा किल्लेकोट (कॅसलिंग) करू शकतो तर भारतीय पद्धतीत राजा एकदाच अडीच घरे उडून घोड्याच्या दुसऱ्या घरात जातो. पाश्चात्य पद्धतीत जोरं, बुरडी वगैरे नाहीत. दुसऱ्या बाजीरावाच्या पदरी त्रिवेंगडाचार्य नावाचे एक पंडित होते. त्यांनी बुद्धिबळावर संस्कृतमध्ये "विलासमणी मंजिरी" नावाचा ग्रंथ लिहिला. त्यामध्ये त्यांनी पाश्चात्य पद्धतीच्या खेळाचा, तसेच चिनी पद्धतीच्या खेळाचा व दाक्षिणात्य, कर्नाटक, मिश्र कर्नाटक महाविलास म्हणजे १० × १० म्हणजे १०० घरांचा पट वगैरे प्रकारच्या खेळांचा उल्लेख केला आहे. शिवाय तुलनात्मक परीक्षण पण केले आहे. एम. डी. कुल यांनी या ग्रंथाचे इंग्लिश भाषांतर करून १८१४ मध्ये मुंबई येथे छापून काढले होते.

भारतात ब्रिटिश अंमलामध्ये इतर सर्व गोष्टींप्रमाणेच या खेळाची पण पिछेहाट झालेली दिसून येते. याउलट युरोपमध्ये या खेळास उत्तरोत्तर शास्त्रीय स्वरूप प्राप्त होत गेले.

ऱ. ए. लोपेज, फिलीडोर, रूबेन फाईन वगैरे खेळाडूंनी या खेळावर विशेष अभ्यास करून ग्रंथही लिहिले.

भारतीय जोरां खेळाची पद्धती अर्वाचीन युगामध्ये टिकणे शक्य नव्हते, कारण जोरां खेळाचा एक डाव अनेक दिवसही चालत असे. साहजिकच आज सर्व जगात पाश्चिमात्य पद्धतीचा खेळ प्रमाण मानला जाऊ लागला आहे.

या सर्व विवेचनावरून बुद्धिबळाचा आजचा खेळ हा कोणा एका व्यक्तीने शोधून काढला असणे कसे अशक्य आहे हे सहज समजून येण्यासारखे आहे. मंदोदरीने वा राणी सेमिरॅमिस हिने शोधून काढला; ॲरिस्टॉटल, झेनोबिया, जापेट, सॉलोमन राजा किंवा कोणी एका ब्राह्मणाने शोधून काढला वगैरे गोष्टी निव्वळ दंतकथाच आहेत.

ज्या ब्राह्मणाने हा खेळ शोधून काढला त्याच्यावर राजा खूष झाला व त्यास तू काय पाहिजे ते माग असे सांगितले, तेव्हा "पटाच्या पहिल्या घरावर एक दाणा, दुसऱ्यावर दोन दाणे, तिसऱ्यावर चार, चवथ्यावर सोळा, पाचव्यावर १६ × १६ = २५६ दाणे वगैरे प्रमाणे ६४ घरापर्यंत जे धान्य होईल ते मजला द्या" असे त्याने सांगितले. प्रत्यक्षात हिशेब करता हे धान्य लाखो कोटी टन भरते. राजाला ते देता आले नाही. त्याचे मानहरण झाले. अशी ही दंतकथा निरनिराळ्या स्वरूपात अनेकांनी ऐकलेली असणार. या सर्व दंतकथांचे मूळ अर्थातच बुद्धिबळाच्या आकर्षणामध्ये आहे. बुद्धिबळाचा प्रत्येक डाव कसा नवा असतो आणि हार-जीत संपूर्णपणे बुद्धिकौशल्यावर अवलंबून असते, नशिबावर नाही ही गोष्ट उघड आहे.

हा खेळ लढाईचा असल्याने राजे व सरदार घराण्यात हा खेळ फार लोकप्रिय होता. विशेषतः राजांनी व सरदारांनी चांगले बुद्धिबळ खेळाडू आपल्या पदरी ठेवले होते; शह, मात, प्यादे मात, अर्धी मात अशा तऱ्हेच्या या खेळाचे निरनिराळे प्रकार होते व या खेळात निष्णात असे बरेच खेळाडू होते. मोगल साम्राज्याच्या काळात उत्तर भारतात हा खेळ फारच लोकप्रिय झाला. मोगल बादशहा जहांगीर याला बुद्धिबळ खेळाचा फार शौक होता.

इ. स. ९०० च्या सुमारास हा खेळ युरोपमध्ये पसरला. त्यानंतर या खेळाचा विशेष अभ्यासही केला गेला. इ. स. ११५० च्या सुमारास लिहिलेल्या एका इंग्रजी कवितेत या खेळाचा उल्लेख आढळतो; तर बुद्धिबळ खेळावरील पहिले पुस्तक इ. स. १४७४ मध्ये प्रसिद्ध झाले असे दिसते.

इ. स. ८२० मध्ये प्रथम मुस्लिम व पर्शियन राज्यांनी जागतिक विजेता व 'निष्णात बुद्धिबळ-पटू' अशा तऱ्हेचे किताब देण्यास सुरुवात केली होती. परंतु तरीही साधारणपणे १७ व्या शतकाच्या अखेरपर्यंत खऱ्या अर्थाने अशा प्रकारच्या जागतिक स्पर्धा झाल्याच नाहीत. शिवाय सर्व देशांत त्या काळचे नियमही सारखे नव्हते. इ. स. १८ व्या शतकात मात्र यात फार झपाट्याने सुधारणा झाली. १८५१ मध्ये पहिली आंतरराष्ट्रीय अशी स्पर्धा लंडनमध्ये हावर्ड स्टॉन्टन या खेळाडूच्या पुढाकाराने भरविली गेली. इंग्लंड, फ्रान्स, जर्मनी व हंगेरी या देशांतील नामवंत खेळाडूंना स्पर्धेसाठी निमंत्रण केले होते. जर्मनीच्या अँडरसनने ही स्पर्धा जिंकली. इ. स. १८५७ मध्ये अमेरिकेतही मोठा बुद्धिबळ मेळावा भरविण्यात आला. त्यात पॉलमॉर्फी याने विजेतेपद मिळविले. इ. स. १८६६ मध्ये ऑस्ट्रियाच्या स्टीनित्झ या ३० वर्षाच्या खेळाडूने अँडरसनचा पराभव केला व तो आपणास "विश्वविजेता" (World Champion) म्हणवून घेऊ लागला. त्यानंतर जवळ जवळ ७० वर्षे अधिकृत असे आंतरराष्ट्रीय सामने भरलेच नाहीत. "जागतिक अजिंक्यपद" ही खाजगी मालमत्ता होती. स्वतःला अजिंक्य म्हणविणाऱ्या खेळाडूला कोणी आव्हान दिले तर स्वीकारावयाचे की नाही आणि स्वीकारल्यास स्पर्धा केव्हा खेळावयाची वगैरे गोष्टी त्या अजिंक्य खेळाडूच्या मर्जीवर अवलंबून असत. अजिंक्यपद स्वतःकडेच राहावे म्हणून बरेच वेळा आव्हान स्वीकारण्याचे या ना त्या कारणाने टाळले जात असे, तर काही वेळा प्रत्यक्ष स्पर्धा खेळण्यास बराच विलंब लावला जात होता. इ. स. १९२४ मध्ये आंतरराष्ट्रीय बुद्धिबळ महासंघ – (World Chess Federation) वर्ल्ड चेस फेडरेशनची स्थापना झाली. परंतु १९४८ सालापर्यंत म्हणजे जवळ जवळ २४ वर्षे या फेडरेशनलाही या परिस्थितीत सुधारणा करणे शक्य झाले नाही. मात्र १९४८ सालापासून या फेडरेशनने सर्व आंतरराष्ट्रीय स्पर्धांचा ताबा आपल्याकडे घेतला व तेथून पुढे (जागतिक) विश्वविजेतेपद हा किताब कोणा खेळाडूची खाजगी मालमत्ता राहिलेली नाही. हे अजिंक्यपद वा विजेतेपद स्वतःकडे ठेवण्यासाठी त्याला ठराविक मुदतीनंतर फेडरेशनने निवडलेल्या आव्हानवीराशी स्पर्धा खेळून विजय मिळवावा लागतो.

पाश्चात्त्य देशांत बुद्धिबळ खेळाला आज जी अमाप लोकप्रियता लाभली आहे व बुद्धिबळ

खेळाचा जो विकास झाला त्याचे सर्व श्रेय १७ व्या व १८ व्या शतकांत उदयास आलेल्या बुद्धिबळ खेळाडूंनाच द्यावे लागेल. फिलिडोर, हॉवर्ड स्टॉन्टन, इमॅन्युल लास्कर, मर्फी, आरन निमझोविच, रुबिनस्टिन, कार्ल फ्लेचर, स्टेनफिश, तेक्विस, मिसेस ओर्टफिल्म, स्टॉनिटस, चिगोरिन, टॅश, टार्टाकोव्हर असे एकापेक्षा एक अभ्यासू व प्रतिभावान खेळाडू त्या काळात होऊन गेले. त्यांनी बुद्धिबळ खेळाचा फार कसून अभ्यास केला. 'बुद्धिबळ हा केवळ गमतीचा व वेळ घालविण्याचा खेळ नव्हे तर हा खेळ एक शास्त्र आहे, एक कला आहे. या खेळाचा करावा तेवढा अभ्यास थोडाच आहे. मनुष्याच्या अंगच्या बुद्धिमत्तेचा व मनुष्यस्वभावाच्या सर्व पैलूंचा आविष्कार घडत असल्याने या खेळात तोचतोचपणा नाही आणि म्हणूनच ह्या खेळाचा जितका अभ्यास करावा तितका जास्त आनंद ह्या खेळापासून मिळतो' असे विचार त्यांनी लोकांच्या मनावर बिंबविले. ह्याच काळात बुद्धिबळावर असंख्य ग्रंथही लिहिले गेले आणि त्यांच्यामुळेच कॅपाब्लँका, डॉ. अलेखाईन, डॉ. युवे, मिग्वेल नजडार्फ, बोटविनिक, केरस ह्या खेळाडूंना बुद्धिबळ खेळाचा विशेष अभ्यास करण्याची प्रेरणा मिळाली.

फिलिडोरने इ. स. १७४९ मध्ये "Analysis of Chess" हे पुस्तक लिहिले. ह्या पुस्तकात त्याने खेळाच्या सुरुवातीच्या खेळ्या (Theory of openings) व बुद्धिबळ खेळातील प्याद्यांचे महत्त्व, डावाच्या अंतिम पर्वात हत्ती व घोडा ह्यांच्या मोहोऱ्यांच्या चाली कशा कराव्यात यासंबंधी विस्तृत विवेचन केले. हॉवर्ड स्टॉन्टन याने इ. स. १८४१ मध्ये 'Chess Player's Chronicle' हे मासिक सुरू केले व १८४६ मध्ये 'Chess Player's Handbook' हे पुस्तक प्रसिद्ध केले. फ्रेंच, जर्मन व रशियन भाषांतही बरीच पुस्तके त्या काळात लिहिली गेलीत. डावाच्या सुरुवातीच्या खेळ्या कशा कराव्यात, राजा व वजीर यांच्या पट्टीतील प्यादी प्रथम पुढे सारून उंट मोकळे करून घ्यावे, का, घोड्याच्या पट्टीतील प्यादे पुढे सारून त्या बगलेतून उंटाचा उपयोग करावा; अगदी सुरुवातीच्या खेळ्यांतच प्रतिस्पर्ध्यास एखादे प्यादे फुकट मारावयास देण्याचे आमिष (Gambit) दाखवावे काय? हल्ल्या-प्रतिहल्ल्याच्या दृष्टीने मोहोऱ्यांच्या कोणत्या चाली आवश्यक आहेत इत्यादी निरनिराळ्या अंगांनी ह्या खेळाडूंनी अभ्यास करून आपली मते आग्रहाने प्रतिपादन केली व त्यांच्या ह्या सिद्धान्तांचा व मतांचा खरेखोटेपणा तपासून पाहण्याची जिद्द नवीन खेळाडूंत निर्माण झाली. या सर्वांचा परिणाम म्हणजे बुद्धिबळ खेळाचा सर्वांगीण विकास होण्यात झाला.

आज जगातील १००हून जास्त देशांत हा खेळ फार लोकप्रिय आहे. वर्षभर कोणतीना कोणती तरी स्पर्धा चालूच असते. रशियात तर हा राष्ट्रीय खेळ मानतात. बुद्धिबळ खेळावर सध्या जेवढी मासिके व पुस्तके प्रसिद्ध होतात तेवढी इतर कोणत्याही खेळावर प्रसिद्ध होत नाहीत. ही गोष्ट खेळाच्या लोकप्रियतेची साक्ष आहे.

परकीय अंमलामुळे १७ व्या १८ व्या शतकात भारतात मात्र ह्या खेळाचा ऱ्हास झाला असे म्हणावे लागेल. राजाश्रय, व समाजातील धनिक वर्गाचा आश्रय नाहीसा झाल्याने

भारतीय खेळाडूंना प्रोत्साहन मिळणे, त्यांच्या खेळाचे कौतुक होणे बंद झाले. असे असले तरीही भारतीय पद्धतीने म्हणजे जोरा-जोरी, प्यादी मात, बेंडी-मात अशा पद्धतीने हा डाव खेळणारे बरेच खेळाडू होते. विशेषतः उत्तर भारत, हैदराबाद, सांगली, मिरज, कोल्हापूर या भागात हा खेळ फार मोठ्या प्रमाणात खेळला जात होता.

परंतु खेळाडू आपला देश सोडून इतर देशांमध्ये या खेळाच्या सामन्यासाठी फार क्वचित गेले. त्याचप्रमाणे पाश्चात्य देशांनी या खेळासाठी केलेल्या नियमांबद्दल त्यांनी विशेष आस्था दाखविली नाही. परिणामतः बुद्धिबळ खेळात आंतरराष्ट्रीय कीर्ती संपादन केलेला भारतीय खेळाडू नाहीच असे म्हणावे लागेल; याला अपवाद मात्र – एकच खेळाडू – **मीर सुल्तान खान** याचा आहे.

बुद्धिबळ हा भारतीय खेळ आहे व भारतीय खेळाडू या खेळात पाश्चात्यांच्या तोडीस तोड आहेत, किंबहुना वरचढ आहेत हे **मीर सुल्तान खान** याने आपल्या केवळ ३–३॥ वर्षांच्या कारकीर्दीने सर्व जगास पटवून दिले.

मीर सुल्तान खान याचा जन्म १९०५ साली पंजाबमधील एका खेड्यात झाला. लहान वयातच त्याने बुद्धिबळ खेळातील आपले वर्चस्व दाखवून सर्वांना चकित केले. पुस्तकी ज्ञान त्याला नव्हतेच. परंतु आजूबाजूच्या सुशिक्षित खेळाडूंचे डाव पाहून त्याने पाश्चात्य देशांतील या खेळाच्या नियमांचा अभ्यास केला व वयाच्या २१ व्या वर्षी अखिल भारतीय स्पर्धेत त्याने पहिला क्रमांक मिळविला.

त्याच्या सुदैवाने सर उमर हयात खान हे श्रीमान गृहस्थ त्याच्या बुद्धिबळ खेळातील कौशल्याने प्रभावित झाले व १९२९ साली आपल्याबरोबर त्यांनी मीर सुल्तान खान याला युरोपात नेले. त्या वेळी मीर सुल्तान खान याला इंग्रजी भाषेचे ज्ञान नव्हते व त्यामुळे डावाच्या सुरुवातीच्या खेळाच्या तंत्रामध्ये तो फारच कच्चा होता. याउलट भारतीय पद्धतीच्या खेळाचा विशेष अभ्यास असल्याने व या खेळाची उपजत आवड असल्याने एकदा डावाची मांडणी झाल्यानंतर पुढे करावयाची व्यूहरचना, आक्रमक हल्ले या तंत्रात तो फारच वरचढ होता.

पहिल्या चाचणी स्पर्धेत त्याचा विशेष प्रभाव पडला नाही. परंतु केवळ ५–६ महिन्यांच्या अवधीत त्याने सुरुवातीच्या खेळ्यांच्या तंत्रांचा अतिशय जिद्दीने अभ्यास करून १९२९ मध्ये ब्रिटिश नैपुण्यपद (चॅंपियनशिप) मिळविले. त्यानंतर जवळजवळ ३–३॥ वर्षे त्याने निरनिराळ्या स्पर्धांमधून अतिशय कौतुकास्पद असे यश मिळविले. १९३० सालच्या आंतरराष्ट्रीय सामन्यात चवथा क्रमांक, आंतरराष्ट्रीय लीग स्पर्धेत दुसरा क्रमांक मिळविला (तेव्हा निमझोवित्च, रुबिनस्टिन, व मार्शल या मातब्बर खेळाडूंना त्याने मागे टाकले) हेस्टिंग्ज ख्रिसमस काँग्रेसमध्ये तिसरा क्रमांक मिळविला. (या सामन्यात त्याने कॅपाब्लँका या जगज्जेत्या खेळाडूवर डाव केला.)

१९३१ मध्ये डॉ. टारटा, कोल्हर ह्या निष्णात खेळाडूंचा ५½ – ३½ गुणांनी पराभव केला. १९३३ मध्ये पुन्हा ब्रिटिश नैपुण्यपद (चॅम्पियनशिप) मिळवून त्याने अशा रीतीने यशोमालिका परदेशांत झळकावली. त्याच्या ह्या नेत्रदीपक यशाने जगातील निष्णात बुद्धिबळ खेळाडूंत त्याची गणना झाली ह्यात नवल ते काय !

भारतात, राष्ट्रीय पातळीवर, बुद्धिबळ सामना सर्व प्रथम आयोजित करण्याचा मान पुण्याने मिळविला आहे; हा सामना १९२१ साली पुण्यातील जॉली क्लबने आयोजित केला होता. त्याच सुमारास कै. केशव रानडे ट्रस्टची कामधेनू जॉली क्लबला लाभली आणि मृतवत बुद्धिबळ खेळाला संजीवनी देता आली. रानडे ट्रस्ट बुद्धिबळ वार्षिक सामने गेली ३८ वर्षे जॉली क्लब भरवीत आहे. गेल्या पिढीतले रामदास गुप्ता, नारायणराव जोशी, बाबा जोडस, गोरभट मेहेंदळे, बाळाशास्त्री फाटक, बापूराव वैद्य, खाडिलकर, पडसलगीकर, म्हैसकर बी. पी., अडूरकर बंधू अशा बुद्धिमंत व्यासंगी खेळाडूंनी हे सामने गाजवले. या सामन्यांतूनच रामदास गुप्ता, रामभाऊ, मटे, श्रीकृष्ण साखळकर पुढे आले आहेत. तसेच, राष्ट्रीय 'अ' गट चुरशीच्या स्पर्धेमध्ये भाग घेणारे सुरेश शाळिग्राम, मोहन चापूर, विजय अधिकारी हे सर्व खेळाडू ह्या रानडे ट्रस्ट सामन्यांतूनच पुढे आले आहेत. ह्यामुळे रानडे ट्रस्ट सामन्याला राष्ट्रीय पातळीचे महत्त्व प्राप्त झाले आहे.

१९५७ साली, जॉली क्लबने, स. प. महाविद्यालय, पुणे येथे राष्ट्रीय बुद्धिबळ स्पर्धा आयोजित करून बुद्धिबळ खेळात चैतन्य ओतले आणि पुणे आसमंतात बुद्धिबळ खेळाला प्रचंड चालना दिली. कारण तोपर्यंत मुंबई राज्य बुद्धिबळ मंडळ, आणि दक्षिण मराठा प्रान्त बुद्धिबळ मंडळ, बुद्धिबळ खेळाला चालना देण्याचा प्रयत्न करीत होती; परंतु, त्यांचा प्रयत्न तोकडा होता; कारण त्यांचे प्रयत्न बृहनमुंबई आणि सांगली शहरांपुरतेच मर्यादित होते; त्यामुळे उरलेल्या महाराष्ट्रातील विशेषतः पश्चिम महाराष्ट्रातील आणि पुण्यातील स्पर्धा-इच्छुक खेळाडूंची बरीच कुचंबणा होत असे. कारण, परगावी खेळण्यासाठी उतरण्याची सोय आणि पैशाची अडचण त्यांना भेडसावीत होती, त्यांची इच्छा असूनही अखिल भारतीय (म्हणजे राष्ट्रीय) पातळीवरच्या सामन्यात भाग घेणे त्यांना परवडत नसे. ह्या अडचणींवर मात करण्याच्या हेतूने, उपरिनिर्दिष्ट मंडळाच्या पूर्ण साहाय्याने "बुद्धिबळ मंडळ – महाराष्ट्र" ची स्थापना १९५८ साली करण्यात आली. परंतु, प्रत्येक राज्यात एकापेक्षा अधिक संलग्न बुद्धिबळ मंडळे नसावीत ह्या शासकीय बाबीवरून उपरिनिर्दिष्ट मंडळाला मान्यता देण्यास आली नाही.

कालांतराने, ऑल इंडिया चेस फेडरेशन (ए. आय. सी. एफ.) ने प्रत्येक राज्यात फक्त एकच बुद्धिबळ मंडळ असावे असा ठराव मंजूर करून घेतला. ह्या ठरावाला अनुसरून १ एप्रिल १९६७ रोजी "महाराष्ट्र राज्य बुद्धिबळ मंडळ" स्थापन झाले. ह्या मंडळाचे पुढील प्रमाणे पाच विभाग पाडण्यात आले आहेत.

(१) मुंबई विभाग : ह्यामध्ये बृहन् मुंबई आणि ठाणे जिल्हा आहे.

(२) दक्षिण विभाग : ह्यामध्ये, सांगली, सातारा, कोल्हापूर, रत्नागिरी आणि सोलापूर असे ५ जिल्हे आहेत.

(३) मध्य विभाग : ह्यामध्ये अहमदनगर, धुळे, कुलाबा, जळगाव, नासिक आणि पुणे असे सहा जिल्हे आहेत.

(४) विदर्भ विभाग : ह्यामध्ये नागपूर, चंद्रपूर, भंडारा, अमरावती, अकोला, बुलढाणा आणि यवतमाळ असे ७ जिल्हे आहेत.

(५) मराठवाडा विभाग : ह्यामध्ये ५ जिल्हे आहेत.

यांपैकी पहिले तीन विभाग उदा० मुंबई, दक्षिण आणि मध्य विभाग जवळ जवळ एकाच वेळी म्हणजे २ एप्रिल १९६७ च्या सुमारास अस्तित्वात आले आहेत.

महाराष्ट्र राज्य बुद्धिबळ मंडळाला (म्हणजे महाराष्ट्र स्टेट चेस असोसिएशनला) संलग्न असणाऱ्या विभागीय कार्यालयांचे पत्ते पुढे दिले आहेत.

(१) ऑ. सेक्रेटरी,
महाराष्ट्र राज्य बुद्धिबळ मंडळ, **मुंबई विभाग**, झंडू फार्मास्युटिकल हाल, झंडू फार्मसी, सयानी रोड, मुंबई २२;

(२) ऑ. सेक्रेटरी,
महाराष्ट्र राज्य बुद्धिबळ मंडळ, **दक्षिण विभाग**, पद्मलक्ष्मीकर वाडा, पेठ भाग, सांगली;

(३) ऑ. सेक्रेटरी,
महाराष्ट्र राज्य बुद्धिबळ मंडळ, **मध्य विभाग** ४१९, नारायण पेठ, पुणे ३०;

(४) ऑ. सेक्रेटरी,
महाराष्ट्र राज्य बुद्धिबळ मंडळ, **विदर्भ विभाग**,
११२, शिवाजीनगर, नागपूर.

(५) ऑ. सेक्रेटरी,
महाराष्ट्र राज्य बुद्धिबळ मंडळ, **मराठवाडा विभाग**, औरंगाबाद.

विदर्भ विभागास अधिकृत मान्यता जरी ७१ साली दिली गेली तरीसुद्धा १९७० च्या (मुंबई येथे भरविण्यात आलेल्या) राज्य नैपुण्य स्पर्धेसाठी, ह्या विभागाने खेळाडू पाठविले होते. मराठवाडा विभागाला—नुकतीच म्हणजे नोव्हेंबर १९७४ मध्ये मान्यता दिली आहे.

महाराष्ट्र राज्य बुद्धिबळ मंडळाच्या कार्यकारी मंडळाची उभारणी करण्यासाठी, प्रत्येक विभागाने दोन प्रतिनिधी लागतात, आणि असा संकेत ठरला की, त्यांपैकी एक (प्रतिनिधी) त्या विभागाचा चिटणीस असणे आवश्यक आहे. प्रत्येक विभागाशी संलग्न असणारे मंडळ (क्लब), संस्था किंवा वर्तुळ संस्था (वर्तुळ संस्थेचे, – जिल्हा मंडळ असे नामकरण त्वरित करण्याचे ठरले आहे.) ह्यामधूनच कार्यकारी मंडळाची निवड केली जाते. महाराष्ट्र राज्य बुद्धिबळ मंडळाने नुकताच एक निर्णय घेतला आहे की, प्रत्येक वर्षी, राज्य नैपुण्यपद स्पर्धा साधारणपणे आक्टोबर मध्यापासून नोव्हेंबर मध्यापर्यंत आयोजित केली जाईल.

बुद्धिबळाचा खेळ बुद्धीची वाढ करणारा निःसंशय आहे म्हणूनच भारत सरकार व निरनिराळी राज्य सरकारे आणि विश्वविद्यालये यांनी बुद्धिबळ खेळास इतर मैदानी खेळांप्रमाणे हा एक खेळ आहे म्हणून मान्यता दिलेली आहे आणि या खेळाच्या संघटनांना आर्थिक मदत, शिक्षणास मदत, सामन्यास साहाय्य मिळू लागले आहे. या खेळावर नियंत्रण करणारी ए. आय. सी. एफ. – ऑल इंडिया चेस फेडरेशन – अखिल भारतीय बुद्धिबळ परिषद आहे.

ए. आय. सी. एफ. ची स्थापना १९५० च्या सुमारास झाली. ए. आय. सी. एफ. ने जागतिक पद्धतीचा बुद्धिबळ खेळ जनतेच्या सर्व स्तरांतील लोकांमध्ये लोकप्रिय करण्याचा चंग बांधला आहे.

१९५५ मध्ये ए. आय. सी. एफ. ने पहिली राष्ट्रीय नैपुण्य स्पर्धा एलरु (आंध्र) येथे आयोजित केली होती. त्यामध्ये मुंबई, हैदराबाद, आंध्र आणि दिल्लीचा एक एक प्रतिनिधी आणि इतर राज्यांतील काही खेळाडूंनी भाग घेतला होता.

सध्या १६ राज्य बुद्धिबळ मंडळे ए. आय. सी. एफ. मध्ये आहेत. त्यांचे पत्ते पुढे दिले आहेत.

ऑ. सेक्रेटरी, ए. आय. सी. एफ.

१-२१ महाराणी बाग, नवी दिल्ली १४

(१) आंध्र राज्य बुद्धिबळ मंडळ, बाल विहार, म्युझियम रोड, बकिंगहॅमपेठ, पो. ऑ. विजयवाडा, २.

(२) बिहार राज्य बुद्धिबळ मंडळ, फ्लॅट ५, लॉ कॉलेज कंपाउंड, पाटणा ६.

(३) करस्पॉन्डन्स चेस असोसिएशन, ऑफ इंडिया, ६/९ कंधारी कॉलनी, चेंबूर, मुंबई ७१, (ए. एस.)

(४) दिल्ली बुद्धिबळ मंडळ, २१० नानकपुरा, न्यू दिल्ली, २३.

(५) हिमाचल प्रदेश राज्य बुद्धिबळ मंडळ, ॲम्ब्रोशिया बिल्डिंग, राम बझार, सिमला.

(६) गुजरात राज्य बुद्धिबळ मंडळ, गुजरात क्लब, भद्र, अहमदाबाद.
(७) केरळ राज्य बुद्धिबळ मंडळ, मलबार खिश्चन कॉलेज हाऊस, कालिकत १.
(८) मध्य प्रदेश राज्य बुद्धिबळ मंडळ, ५१ रामबाग रोड, इंदूर २.
(९) महाराष्ट्र राज्य बुद्धिबळ मंडळ, ४१९ नारायण पेठ, पुणे ३०.
(१०) म्हैसूर राज्य बुद्धिबळ मंडळ, नागेश बिल्डिंग, फर्स्ट मेन शेषाद्रिपुरम, बंगलोर २०.
(११) ओरिसा राज्य, बुद्धिबळ मंडळ, C/o ओ. एल. अॅग्रो डिपार्टमेंट, भुवनेश्वर.
(१२) पॉन्डिचरी बुद्धिबळ मंडळ, १८० भारती स्ट्रीट, पॉन्डिचरी.
(१३) राजस्थान राज्य, बुद्धिबळ मंडळ, ५६ सादूल गंज, बिकानेर, राजस्थान.
(१४) तामीळनाडू राज्य बुद्धिबळ मंडळ, २१ दामोदर मदलीयार रोड, मद्रास-१०.
(१५) उत्तरप्रदेश राज्य बुद्धिबळ मंडळ, ऑफिस ऑफ लेबर कमिशनर, बेगम ब्रीज, मीरत.
(१६) पश्चिम बंगाल राज्य बुद्धिबळ मंडळ, ३०३-१ आचार्य प्रफुल्लचंद्र रोड, कलकत्ता ९.

ए. आय. सी. एफ. दरवर्षी राष्ट्रीय नैपुण्य पदाचे सामने भरविते; तसेच आंतरराष्ट्रीय विभागीय सामन्यांसाठी आणि ऑलिंपिक सामन्यांसाठी पाठवावयाच्या भारतीय खेळाडूंची निवडही करते.

बुद्धिबळ खेळाला चालना आणि चेतना मिळावी ह्या हेतूने जानेवारी १९७१ मध्ये अखिल भारतीय बुद्धिबळ शिबिर पुण्यामध्ये भरविले होते. त्यामध्ये भारतातील प्रथम श्रेणीच्या सुमारे २० खेळाडूंनी भाग घेतला होता. त्यांना रशियाच्या बुद्धिबळ महापंडित (ग्रँडमास्टर) अॅलेक्सी शूटीन ह्यांनी मार्गदर्शन केले. (चित्र क्र. २,३ पाहा)

ए. आय. सी. एफ. ही संस्था आंतरराष्ट्रीय बुद्धिबळ महासंघ (Federation International Des Echess – F. I. D. E.) एफ. आय. डी. ई. ह्या जागतिक महासंघास जोडलेली आहे.

आंतरराष्ट्रीय बुद्धिबळ महासंघ

आंतरराष्ट्रीय बुद्धिबळ महासंघ (Federation International Des Echess – F. I. D. E.) ह्या संस्थेची स्थापना २० जुलै १९२४ रोजी पॅरिस येथे झाली. जवळ, जवळ १०० देश या संस्थेचे सभासद आहेत. ह्या देशांतील राष्ट्रीय बुद्धिबळ संस्था ह्या महासंघाने केलेले कायदे व नियम पाळतात.

ह्या महासंघातर्फे दर तीन वर्षांनी विभागीय, आंतर-विभागीय, आव्हानवीर निवड व जागतिक अजिंक्यपद अशा महत्त्वाच्या आंतरराष्ट्रीय स्पर्धा भरविल्या जातात.

विभागीय स्पर्धा (Zonal Tournaments) : सर्व सभासद मंडळाची पुढील दहा विभागात विभागणी केली आहे.

पश्चिम युरोप, मध्य युरोप, पूर्व युरोप, रशिया, यू. एस. ए. (अमेरिका), कॅनडा, मध्य अमेरिका, दक्षिण अमेरिका, पश्चिम आशिया, व पूर्व आशिया.

ह्या विभागांत स्पर्धेतून प्रत्येकी पहिल्या तीन खेळाडूंची आंतरविभागीय स्पर्धेसाठी निवड केली जाते.

आंतर-विभागीय स्पर्धा (Inter Zonal Tournaments) : ह्या स्पर्धेसाठी एकूण ३२ खेळाडू असतात. १६, १६ च्या दोन गटांत राऊंड रॉबीन पद्धतीने हे सामने खेळले जातात. प्रत्येक गटातील पहिले तीन खेळाडू, ' आव्हानवीर ' सामन्यासाठी निवडले जातात.

आव्हानवीर सामने (Candidates Tournament) : आंतरविभागीय सामन्यांतून निवडलेले सहा खेळाडू व मागच्या आव्हानवीर स्पर्धेतील दोन खेळाडू असे आठ खेळाडू हे सामने बाद पद्धतीने (Knock-out system) खेळले जातात. या सामन्यांत बरोबरीने सुटलेल्या डावांचे गुण मोजण्यात येत नाहीत. प्रत्येक खेळाडूला आपल्या प्रतिस्पर्ध्याविरुद्ध जास्तीत जास्त १६ डाव खेळता येतात. तीन गुण प्रथम मिळविणारा खेळाडू उपान्त्य फेरीसाठी निवडला जातो. उपान्त्य फेरीतील दोन विजयी खेळाडूंत निर्णायक सामने होतात व त्यांतील विजयी खेळाडू, ' आव्हानवीर ' (Challenger) म्हणून ' विश्वविजेतेपद ' सामन्यासाठी निवडला जातो.

विश्वविजेतेपद स्पर्धा (World Championship) : विश्वविजेतेपद भूषवीत असलेला खेळाडू व आव्हानवीर (Challenger) अशा दोन खेळाडूंत हे सामने होतात. ह्या सामन्यातही बरोबरीने सुटलेल्या डावांचे गुण मोजण्यात येत नाहीत, पहिल्या प्रथम सहा गुण मिळविणारा खेळाडू विजयी ठरविला जातो. **(ही पद्धत १९७५ च्या विश्वविजेतेपद स्पर्धेपासून अमलात आणण्यात आलेली आहे.)**

इतर खेळांप्रमाणेच बुद्धिबळाचे ऑलिंपिक सामने (Chess Olympiad) दर वर्षाआड घेतले जातात. त्याशिवाय महिलांचे विश्वविजेतेपद सामने (Women's World Championship Match) व कुमार गटाचे विश्वविजेतेपद सामने (World Junior Championship) या स्पर्धाही भरविल्या जातात.

आंतरराष्ट्रीय महासंघातर्फे पुढीलप्रमाणे किताब दिले जातात :

" वर्ल्ड चँपियन ", " विश्वविजेता "
इंटरनॅशनल ग्रँड मास्टर – आंतरराष्ट्रीय महापंडित
इंटरनॅशनल मास्टर – आंतरराष्ट्रीय पंडित
इंटरनॅशनल जज्ज – आंतरराष्ट्रीय न्याय निवाडक

काही आंतरराष्ट्रीय बुद्धिबळपटूंची माहिती पुढे दिली आहे.

आंतरराष्ट्रीय बुद्धिबळ महापंडित (ग्रॅण्ड मास्टर) :

बुद्धिबळ खेळाविषयी मनात अपार कुतूहल उत्पन्न करणाऱ्या विश्वविजेत्यांची विशेषता आणि त्यांच्या कार्याची माहिती मागील प्रकरणात दिली आहे. आणखी काही आंतरराष्ट्रीय कीर्तिचे बुद्धिबळपटू आहेत. यांपैकी भारताला काहींनी भेट दिली होती. त्यांची माहिती थोडक्यात पुढे दिली आहे.

बुद्धिबळ महापंडित युरी अवरबाख आणि टायमानोव्ह :

१९६४ साली युरी अवरबाख आणि टायमानोव्ह यांनी भारताला भेट दिली होती. १९६४ नंतर ११ वर्षांनी (फेब्रुवारी – मार्च) १९७५ मध्ये युरी अवरबाख यांनी भारताला पुन्हा भेट दिली. युरी अवरबाख "हे अंतिम पर्वातील खेळीशास्त्रात" अत्यंत प्रवीण आहेत. त्यांनी बुद्धिबळावर अनेक लेख आणि ग्रंथ लिहिले आहेत; त्यातील "Chess Ending" आणि "How to Play end games" हे ग्रंथ उत्कृष्ट आहेत.

युरी अवरबाख यांनी इंजिनियरिंगचा डिप्लोमा घेतला होता. बुद्धिबळ महापंडित (ग्रॅण्ड मास्टर) हा किताब त्यांनी मिळविला आणि ते बुद्धिबळ स्वतंत्र व्यवसायाकडे वळले. यु. एस. एस. आर. च्या 'Shackmaty' या बुद्धिबळ खेळावरील मासिकाचे ते मुख्य संपादक आहेत. बुद्धिबळावर नुसतेच लिखाण करीत न बसता एक क्रियाशील बुद्धिबळपटू म्हणून त्यांनी नावलौकिक मिळविला आहे.

वयाच्या सातव्या वर्षी त्यांच्या वडिलांनी त्यांना बुद्धिबळ खेळावयाला शिकविले. १९३८ साली वयाच्या पंधराव्या वर्षी शालेय सामन्यात त्यांनी प्रथम क्रमांक मिळविला. १९४९ च्या मास्को नैपुण्यपद सामन्यात त्यांनी बुद्धिबळ पंडित (मास्टर) हा किताब मिळविला; १९५२ मध्ये त्यांनी 'बुद्धिबळ महापंडित' हा किताब मिळविला. १९५४ मध्ये यु. एस. एस. आर. चे नैपुण्यपद त्यांनी मिळविले.

असा अनुभवी खेळाडू भारतात पुन्हा आला तेव्हा महाराष्ट्र राज्य बुद्धिबळ मंडळाने दि. ११ आणि १२ मार्च १९७५ ला युरींच्या मार्गदर्शनाखाली एक शैक्षणिक शिबिर खंडाळ्याच्या परिसरात भरविले. शिबिरातील शिष्यवृंद अवरबाखच्या व्याख्यानाशी इतका एकरूप आणि भारावलेला प्रत्यक्षात पाहून प्राचीन ऋषिमुनींच्या "गुरुकुलाचे चित्र" माझ्या दृष्टीसमोर उभे राहिले आणि सहजच पुढील उद्गार निघाले :

"बहुमोल वेळ देऊन, लाभते अनुभवाने शिक्षण
परंतु गुरूचे मार्गदर्शन, देते क्षणात मौलिक ज्ञान"

“ बुद्धिबळ महापंडित मि. अलेक्शी स्युटीन ”

१९७१ मध्ये रशियाचे बुद्धिबळ महापंडित मि. अलेक्शी स्युटीन यांना निमंत्रण देऊन भारतात बोलावले आणि त्यांच्या मार्गदर्शनाखाली, पुणे येथे अखिल भारतीय बुद्धिबळ शिक्षण शिबिर भरविण्यात आले (चित्र क्र. २, ३ पाहा).

मि. अलेक्शी स्युटीन यांचा जन्म १९२६ मध्ये झाला. यु. एस. एस. आर. च्या अंतिम सामन्यात त्यांनी दहा वेळा भाग घेतला होता. १९६५ साली त्यांना ‘ बुद्धिबळ महापंडित ’ हा किताब मिळाला. मि. अलेक्शी स्युटीन हे बुद्धिबळाचे महान सिद्धान्ती आणि अनुभवी मार्गदर्शक म्हणून ज्ञात आहेत. पूर्वीच्या विश्वविजेत्या पेट्रोशियनचे बुद्धिबळ-मार्गदर्शक म्हणून त्यांनी ख्याती मिळविली आहे. तसेच, “ सुरुवातीच्या चालींच्या अनुमानशास्त्राचा एक महान अभ्यासक ” म्हणून ते प्रसिद्ध आहेत. अशा बुद्धिबळ महापंडिताच्या मार्गदर्शनाचा लाभ भारतातील (२०) बुद्धिबळपटूंना झाला.

१९७२ मध्ये, अर्जेंटिनाचे आंतरराष्ट्रीय बुद्धिबळ महापंडित **मिग्युएल नाजडॉर्फ** (चित्र क्र. १ पाहा) भारतात येऊन गेले.

२ जानेवारी १९७२ रोजी, मिग्युएल नाजडॉर्फ यांच्या खेळाच्या प्रात्यक्षिकाचा कार्यक्रम महाराष्ट्र राज्य बुद्धिबळ असोसिएशनने आयोजित केला होता. हे प्रात्यक्षिक गरवारे (एम. ई. एस. पुणे.) कॉलेजच्या सभागृहात झाले. मि. नाजडॉर्फ एका वेळी तीस खेळाडूंबरोबर खेळले आणि तिसांपैकी एकुणतीस खेळाडूंवर त्यांनी मात केली. फक्त श्री. उज्ज्वल नेने यांनी डाव बरोबरीने सोडविण्यात यश मिळविले.

असे आणखी एक प्रात्यक्षिक ३१ जानेवारी १९७२ रोजी मुंबईला झाले तेव्हा ते एका वेळी पंचवीस खेळाडूंबरोबर खेळले; आणि बावीस खेळाडूंवर त्यांनी मात केली. मुंबईच्या तीन बुद्धिबळपटूंनी डाव बरोबरीने सोडविण्यात यश मिळविले.

मिग्युएल नाजडॉर्फ यांचा जन्म १८ एप्रिल १९१० रोजी झाला. त्यांनी पोलंडमध्ये गणिताच्या प्राध्यापकाचे काम केले. पुढे ते अर्जेंटिनामध्ये स्थायिक झाले. ते वयाच्या आठव्या वर्षी बुद्धिबळे खेळावयास शिकले. त्यांनी १९६० मधील बुद्धिबळ स्पर्धेत भाग घेऊन अजिंक्यपद मिळविले. १९६१ मध्ये झालेल्या आंतरराष्ट्रीय स्पर्धेत हॅमिल्टन चषक मिळविला. हॅम्बिग येथे (ब्लाईंडफोल्ड प्ले) डोळे बांधून बुद्धिबळे खेळण्यामध्ये त्यांनी विक्रम केला, त्या वेळी ते ४५ खेळाडूंबरोबर खेळले आणि ४० खेळाडूंवर त्यांनी मात केली; चार खेळाडूंशी बरोबरी केली, आणि फक्त एका खेळाडूबरोबर ते हरले.

उपरिनिर्दिष्ट खेळाडूंशिवाय आणखी कितीतरी जागतिक कीर्तीचे बुद्धिबळपटू आहेत. त्या सर्वांची समग्र माहिती या ग्रंथात देणे शक्य होणार नाही. त्यांतील काही उल्लेखनीय खेळाडूंची माहिती अगदी थोडक्यात पुढे दिली आहे :

आक्रमक अचूक खेळी करणारा पॉल मॉर्फी (१८३७ – १८८४), अमेरिका
संरक्षणाने बिनचूक चाली करणारा कापाब्लांका (१८८८ – १९४२), क्युबा;
स्थितिजन्य अनुकूलता प्राप्त करणारा डॉ. अलेखीन (१८९२ – १९४६), रशिया;
(चित्र क्रमांक २३ पाहा)

भारतीय, सुलतान बहादूर – ख्वाईखान (१८८२ – १९४३),
प्रतिकूल परिस्थितीवर मात करणारा, केरेस (१९१६ –),
आक्रमक खेळ्या करणारा – ताल (१९३६ –),
जिद्दीचा बुद्धिबळपटू – पेनरोज (१९३४ –),
रशियाचा बुद्धिबळपटू, बोटविनिक ... (१९११ –),

वरील बुद्धिबळपटूंशिवाय ॲण्डरसन, स्टॉन्टन, स्टेनीज, टराश, निमझोविच, रेटी, डॉ. लास्कर, टायमेनॉव्ह, युरी अवरबाख, अशा अतिरथी, महारथी बुद्धिबळपटूंचा उल्लेख केल्याशिवाय ही यादी पुरी होणार नाही.

काही जागतिक कीर्तीच्या महिला बुद्धिबळपटूंची माहिती पुढे दिली आहे.

व्हेरा मेनचिक (१९०६ – १९४४) : हिने १९३१ साली विश्वविजेतेपद मिळविले.

टिफ्लिस जॉर्जियाची नोना गॅप्रिंडा स्विली (१९४१, –) : हिने वयाच्या केवळ २१ व्या वर्षी महिला विश्वविजेतेपद संपादन केले आणि ते पुढे टिकवून ठेवले.

भारतामधील महिला बुद्धिबळपटू

१९३१ मध्ये महिला विश्वविजेतेपदासाठी सामने झाले आणि महिलाही बुद्धिबळ खेळामध्ये मागे नाहीत हे सिद्ध केले; परंतु भारतात महिला बुद्धिबळपटूंचे राष्ट्रीय पातळीवरील सामने नुकतेच १९७४ च्या डिसेंबरमध्ये बंगलोरला झाले. त्यामध्ये महाराष्ट्राचा महिला संघ सर्वात तरुण स्पर्धकांचा होता; त्यामध्ये

(१) कु. वासंती निळकंठ खाडीलकर (वय १३ वर्षे)
(२) कु. जयश्री निळकंठ खाडीलकर (वय १२ वर्षे) आणि
(३) कु. रोहिणी निळकंठ खाडिलकर (वय ११ वर्षे) या तीन भगिनींचा समावेश होता.
(चित्र क्रमांक १३ पाहा).

महाराष्ट्र राज्य आणि इतर ५ राज्ये मिळून, एकूण २४ महिलांनी या सामन्यात भाग घेतला होता. त्यामध्ये पहिल्या पाच जागा जिंकणाऱ्या महिलांची नावे पुढे दिली आहेत.

(१) कु. वासंती खाडीलकर (महाराष्ट्र)
(२) पी. राधाकुमारी (कर्नाटक)

(३) कु. जयश्री खाडीलकर (महाराष्ट्र)
(४) विनुथा आचार्य (कर्नाटक)
(५) शरताज मिरगी (महाराष्ट्र)

भारतातील काही बुद्धिबळ पटू :

भारतात बुद्धिबळ खेळामध्ये नेत्रदीपक विजय मिळविणाऱ्या काही खेळाडूंची माहिती पुढे दिली आहे :

कै. दिगंबर गोपाळ मालेगावकर (१८८९ – १९६४) (चित्र क्र. ११पाहा)
कै. दिगंबरपंत मालेगावकर पुणे येथील वेधशाळेत काम करीत होते. नोकरीतून निवृत्त झाल्यावर त्यांनी खुल्या स्पर्धेत भाग घेतला. गनडे ट्रस्टतर्फे आयोजित केल्या जाणाऱ्या खुल्या सामन्यांत भाग घेऊन, त्यांनी श्री. रामभाऊ सप्रे, श्री. नातू, श्री. देसकर यांच्यापाशी निकराची लढत दिली. त्यांनी तीन वेळा (१९५४, १९५५ आणि १९५७ मध्ये) विजेतेपद मिळविले होते. त्यांनी बऱ्याच होतकरू नवोदित खेळाडूंना जागतिक पद्धतीने बुद्धिबळे खेळावयास शिकविले, आणि योग्य मार्गदर्शन करून प्रोत्साहन दिले.

श्री. एम. एरन (चित्र क्र. १४ पाहा)

३९ वर्षांच्या एम. एरन यांनी १९७० पर्यंत दहा वेळा तामिळनाडूचे अजिंक्यपद भूषविले आहे. अखिल भारतीय बुद्धिबळ खेळामध्ये ३ वेळा राष्ट्रीय अजिंक्यपद मिळविले आहे, तसेच ७ वेळा राष्ट्रीय पातळीवरील भाग घेतलेल्या सामन्यांत ३ वेळा दुसरा क्रमांक मिळविला आहे. १९६२ मध्ये भारत सरकारने त्यांना अर्जुन पारितोषिक बहाल केले.

श्री. एरन यांनी आंतर राष्ट्रीय सामन्यात बुद्धिबळ ऑलिम्पिकमध्ये तीन वेळा भाग घेतला होता. त्यांनी आशिया–ऑस्ट्रेलियाच्या संलग्न विभागाचे विजेतेपद मिळविले आणि जागतिक बुद्धिबळ महासंघाने त्यांना १९६१ मध्ये आंतरराष्ट्रीय बुद्धिबळ पंडित (इंटरनॅशनल मास्टर) हे बिरुद बहाल केले.

त्यांचा जन्म ब्रह्मदेशात झाला. आईवडील बुद्धिबळे खेळत असताना पाहून ते वयाच्या सातव्या वर्षी बुद्धिबळ खेळावयास शिकले. १९५५ मध्ये अलाहाबाद विश्वविद्यालयातून त्यांनी पदवी मिळविली आणि तेव्हापासून ते मोठ्या स्पर्धेतून भाग घेऊ लागले. ते इंडियन बँकेमध्ये एक अधिकारी आहेत.

श्री. आर. बी. सप्रे : (चित्र क्र. १, ९, १७, २२ पाहा)

रामभाऊ सप्रे यांचा जन्म ४–३–१९१५ रोजी अकोला येथे झाला. त्यांचे मामा श्री. बी. एल. अंतरकर हे संस्कृत पंडित होते. त्यांनी रामभाऊंना लहानपणी भारतीय पद्धतीने बुद्धिबळे

खेळावयास शिकवली. पुढे विश्वविद्यालयीन शिक्षण घेत असताना, ते आंतरराष्ट्रीय पद्धतीने बुद्धिबळ खेळावयास शिकले. १९१८ पासून, सामन्यांतून भाग घेण्यास त्यांनी सुरुवात केली आणि १९४१ ते १९५१ पर्यंत मुंबईत आयोजित केलेल्या बुद्धिबळ सामन्यांत (दरवर्षी) प्रथम क्रमांक मिळवून तो शेवटपर्यंत राखून ठेवला. तसेच [illegible] ट्रस्टतर्फे आयोजित केलेल्या सामन्यांत त्यांनी दोन वेळा विजेतेपद भूषविले आणि दोनदा दुसरा क्रमांक मिळविला.

राष्ट्रीय पातळीवर आयोजित केलेल्या सामन्यांत, त्यांनी सह राष्ट्रीय विजेतेपद, एलुरु (आंध्र) येथे १९५५ साली मिळविले. तसेच १९५९ मध्ये दिल्लीत तिसरा क्रमांक; १९६१ मध्ये हैदराबादला पाचवा क्रमांक, १९६५ मध्ये तामिळनाडू (मद्रास) येथे तिसरा क्रमांक, १९६७ मध्ये पुण्यात चवथा क्रमांक; १९७३ मध्ये अहमदाबादेत तिसरा क्रमांक मिळवून बुद्धिबळ खेळाची चुणूक आणि चमक सतत झगमगत ठेवली.

बोटविनिक आणि स्मायस्लव्ह यांच्यामधील विश्वविजेतेपदाचा चुरशीचा सामना पाहण्यास सोव्हिएट सरकारच्या निमंत्रणावरून ते १९५४ मध्ये मास्कोला गेले होते.

जागतिक बुद्धिबळ जलशात (ऑलिम्पिएड) भाग घेण्यासाठी ते, १९५६ मध्ये मास्को आणि १९६० साली लेपझिग येथे गेले होते. मास्कोत ते आंतरराष्ट्रीय बुद्धिबळ पंडित – ग्रँडमास्टर – नॅजडॉर्फ यांच्याशी खेळले (चित्र क. १ पाहा); लेपझिग येथे ते मि. केरेस, मि. डोनर आणि मि. एलिस्कासिस यांच्याशी खेळले. आणि एलिस्कासिस यांच्याशी बरोबरी केली, परंतु डोनरशी खेळताना, त्यांच्या एका थोडचुकीने, विजयश्रीने त्यांच्याकडे पाठ फिरवली होती.

बुद्धिबळ खेळावर, ते संडे स्टँडर्डमध्ये १९५४ पासून लिहीत आहेत आणि १९७३ पासून ते प्रेपण नावाने, एका साप्ताहिकात लिहीत आहेत. बुद्धिबळासंबंधी त्यांनी पुढील दोन जुन्या आठवणी सांगितल्या.

(१) १९३९ साली ते आणि श्री. एस. व्ही. सामंत ट्रॅममधून जात होते. बुद्धिबळ खेळावरील टरॅशचे पुस्तक श्री. सामंत वाचीत होते, ते पुस्तक पाहून रामभाऊंना प्रथमच माहीत झाले की बुद्धिबळ खेळावरही पुस्तक आहे! श्री. सामंतना, त्यांनी ब्रीज खेळावरील कल्बर्टसनचे पुस्तक देऊन टरॅशचे बुद्धिबळ खेळावरील पुस्तक घेतले; आणि श्री. सामंत ब्रीज खेळाडू झाले आणि रामभाऊ बुद्धिबळपटू झाले.

(२) अरेबियन नाईटमधील सिंदबादच्या अद्भुत सफरीप्रमाणे त्यांची १९५४ सालची मास्को सफर अचानक झाली.

रामभाऊंचे पुढील वैशिष्ट्य सांगितल्यावाचून ही माहिती पूर्ण होत नाही.

इतर मैदानी अथवा बैठ्या खेळांत खेळाडू काही काळच चुरशीने खेळतात आणि चमकून जातात उल्केप्रमाणे! परंतु रामभाऊ लहानपणापासून ते आजपर्यंत बुद्धिबळ अविरत खेळत

आहेत. इतकेच नव्हे तर खेळांवरील पकड आणि उच्च श्रेणी अटळपणे त्यांनी राखून ठेवली आहे — ध्रुवाप्रमाणे !!

जगाचा कानोसा घेतल्यास, भारत आंतरराष्ट्रीय स्पर्धेत बराच मागे आहे. परंतु आता एक आशेचा किरण, बाल बुद्धिबळपटू विश्वनाथच्या रूपाने दिसू लागला आहे.

कुमार विश्वनाथ प्रभाकर आपटे : (चित्र क्र. २१ पहा)

विश्वविजेता बॉबी फिशर, वयाच्या सहाव्या वर्षी बुद्धिबळ खेळावयास शिकला. चि. विश्वनाथ वयाच्या सहाव्या वर्षी बुद्धिबळ खेळावयास शिकला, एवढेच नव्हे तर त्याने सहाव्या वर्षीच खेळामध्ये नेत्रदीपक प्रगती केली. विश्वनाथ हा दिल्लीतील पहाडगंज भागातील डि. ए. व्ही. शाळेत, तिसऱ्या इयत्तेत शिकत आहे. खेळाप्रमाणे शिक्षणातही त्याची प्रगती चांगली आहे.

१९७३ साली त्याच्या वडिलांनी, त्याला बुद्धिबळ खेळावयास शिकविले; आणि थोड्याच काळात मुलाने वडिलांचा पराभव केला. दिल्ली येथे सप्टेंबर १९७३ मध्ये आयोजित केलेल्या कुमार गट बुद्धिबळ स्पर्धेत त्याने भाग घेतला. पहिल्या फेरीत त्याचा पराभव झाला. परंतु, मोठ्या गटाच्या अजिंक्यपद स्पर्धेत भाग घेणाऱ्या बुद्धिबळपटूंचा खेळ त्याने मन लावून पाहिला आणि दोन सामन्यांमध्ये उरणाऱ्या वेळात मोठ्या गटातील बुद्धिबळपटूंशी खेळून, त्याने, एका पाठोपाठ एक अशा बुद्धिबळपटूंना हरविले. नंतर कुमार गट विजयी वीराल्याही त्याने हरविले. भारतीय भवनामधील, बुद्धिबळ शिकविणाऱ्या शिक्षकालाही त्याने अनपेक्षितरीत्या हरविले. अखिल भारतीय बुद्धिबळ संस्थेचे उपाध्यक्ष श्री. राममूर्ती यांच्या उपस्थितीत, विश्वनाथने दिल्लीच्या नवव्या विजयी वीराचा पराभव केला. १९७४ च्या पहिल्या तिमाहीत तो एकूण ३४० डाव खेळला आणि त्याने २९३ डाव जिंकले. बुद्धिबळ खेळातील त्याचे चातुर्य पाहून ' बॉबी फिशर टीचेस चेस ' नावाचे बॉबी फिशरचे पुस्तक भेट म्हणून त्याला मिळाले. त्या पुस्तकातील ८० कूट प्रश्न विश्वनाथने चुटकीसरशी सोडविले व तो अजाणतेपणी म्हणाला " बॉबी फिशरने इतके सामान्य पुस्तक का लिहिले ? '

विश्वनाथला ह्या खेळात विशेष गम्य असून, त्याच्या प्याद्यांच्या हालचाली लोकविलक्षण असतात. एकाग्र चित्त करण्याची त्याची असामान्य क्षमता प्याद्यांच्या हालचालीवरील नेत्रदीपक प्रभुत्व आणि खेळातील प्रतिस्पर्ध्याला मिळणारा फायदा त्याच्यावरच उलटविण्याचे त्याचे कसब पाहून तो दिल्लीतील एक नामवंत बुद्धिबळपटू म्हणून ओळखला जाऊ लागला आहे. दिल्लीतील बुद्धिबळ तज्ज्ञांच्या मते, विश्वनाथला ४-५ वर्षे चांगले शिक्षण दिले तर तो निश्चितपणे जागतिक अजिंक्यपद मिळविल्याशिवाय राहणार नाही.

उपरिनिर्दिष्ट खेळाडूंशिवाय आणखी बरेच बुद्धिबळपटू भारतात आहेत. त्या सर्वांची माहिती

ह्या यादीत देणे अशक्य आहे. त्यातील काही उल्लेखनीय खेळाडूंचा नामनिर्देश पुढे केला आहे.

१. श्री. सुरेश शाळिग्राम	२. श्री. विजय अधिकारी
३. श्री. चंद्रशेखरन्	४. श्री. राघवन
५. श्री. फारूक अली	६. श्री. एम. बारुआ
७. श्री. गालिब	८. श्री. शमसुल हसन
९. श्री. महमद हसन	१०. श्री. नसीर अली
११. श्री. अरुण देव	१२. श्री. अब्दुल जब्बार

बुद्धिबळ खेळाची (महाराष्ट्रात) वाढ :

महाराष्ट्रात बुद्धिबळ खेळाचा प्रचार आणि प्रसार ज्यांनी केला त्यांपैकी काहीजणांचा परिचय :

श्री. बाळकृष्ण लक्ष्मण तथा बाबासाहेब गोखले (चित्र क्रमांक ५ पाहा.) :

एक काळ असा होता की, ज्या वेळी बुद्धिबळाचा खेळ बृहन्मुंबई आणि सांगली शहरापुरताच मर्यादित होता; त्यामुळे उरलेल्या महाराष्ट्रातील विशेषतः पुण्यातील स्पर्धात्मक खेळाडूंची फारच कुचंबणा होत असे, कारण बाहेरगावी खेळण्यासाठी जाण्याचा खर्च आणि वेळाची अडचण त्यांना भेडसावीत होती; आणि इच्छा व कुवत असूनही अखिल भारतीय (म्हणजे राष्ट्रीय) पातळीवरच्या सामन्यांत भाग घेणे स्पर्धात्मक खेळाडूंना वरील कारणांमुळे, जवळ जवळ अशक्य होत असे. ह्या अडचणींवर मात करण्यासाठी, बाबासाहेब गोखले यांनी पुण्यातील बुद्धिबळप्रेमी लोक, जॉली क्लब, पी. वाय. सी. व डेक्कन जिमखाना, स्टेट क्लब, क्लब ऑफ महाराष्ट्र या सर्वांच्या साहाय्याने "बुद्धिबळ मंडळ महाराष्ट्र"ची स्थापना केली. पुढे प्रत्येक राज्यात फक्त एक बुद्धिबळ मंडळ असावे ह्या सरकारी — म्हणजे स्पोर्ट्स कौन्सिलच्या धोरणामुळे ह्या मंडळाला ए. आय. सी. एफ.ची मान्यता मिळू शकली नाही. तेव्हा महाराष्ट्रात अस्तित्वात असलेल्या व ए. आय. सी. एफ. शी संलग्न असलेल्या २ संस्था — म्हणजे "मुंबई राज्य बुद्धिबळ मंडळ" आणि सांगलीतील — "सदर्न मराठा कंट्री चेस असोसिएशन" १ एप्रिल १९६७ रोजी विलीन करून "महाराष्ट्र राज्य बुद्धिबळ मंडळ" स्थापन झाले आणि ह्या मंडळाचे मागे पान क्रमांक ३७५ वर सांगितल्याप्रमाणे पाच विभाग पाडण्यात येऊन त्यांस अधिकृत मान्यता देण्यात आली. तेव्हा मुंबई व सांगली येथील संस्था आणि त्यांतील प्रमुख कार्यकर्ते, विशेषतः श्री. श्रीकृष्ण साखळकर आणि श्री. पडसलगीकर यांच्या सहानुभूतिपूर्ण सहकार्यामुळे आणि बाबासाहेबांच्या अविश्रांत परिश्रमांमुळे पुणे आणि मध्य विभागीय खेळाडूंना प्रश्न सोडविता येणे शक्य झाले.

बाबासाहेब महाराष्ट्र राज्य बुद्धिबळ मंडळाचे चिटणीस असताना ए. आय. सी. एफ. चे अधिवेशन जयपूर येथे भरले होते त्यावेळी (मंडळातर्फे) बाबासाहेबांनी एकूण १० ठराव मांडले होते. त्यांपैकी ९ ठराव मंजूर झाले. परंतु वास्तववादी दृष्टिकोनातून ए. आय. सी. एफ. आणि राज्य मंडळाचा आर्थिक पाया भक्कम करू शकणारा "बुद्धिबळ फंडाचा" ठराव ११ विरुद्ध ९ मतांनी नामंजूर झाला. त्या ठरावाची थोडक्यात माहिती पुढे दिली आहे.

प्रत्येक खेळाडूने आपले नाव राज्य बुद्धिबळ मंडळाकडे (३१ डिसेंबरच्या आत) नोंदवून रुपये ५ भरावयाचे. राज्य मंडळांनी या प्रत्येक ५ रुपयांपैकी '२ रुपये राज्य बुद्धिबळ फंडात' जमा करून '**उरलेले रुपये ३ ए. आय. सी. एफ.च्या केंद्र** बुद्धिबळ फंडात' जमा करावयाचे. अशा रीतीने जमा झालेल्या केंद्र बुद्धिबळ फंडातील (साधारणपणे) अर्धी रक्कम "राष्ट्रीय ब स्पर्धा आयोजित करण्यासाठी आणि बक्षिसासाठी" खर्च करावयाची. वरीलप्रमाणे नोंदविलेल्या खेळाडूंनाच (प्रतिवर्षी जानेवारीत होणाऱ्या) राष्ट्रीय 'ब' स्पर्धेसाठी पाठविता येईल आणि राज्यात एकूण किती खेळाडू नोंदविले गेले त्या संख्येच्या प्रमाणात त्या राज्याने किती खेळाडू राष्ट्रीय 'ब' स्पर्धेसाठी पाठवावयाचे हे पुढे दिलेल्या तक्त्यावरून ठरवावयाचे.

तक्ता क. १

राज्य मंडळात नोंदविलेल्या खेळाडूंची संख्या	राष्ट्रीय 'ब' सामन्यासाठी पाठवावयाच्या खेळाडूंची संख्या
(१) २५ पेक्षा कमी	२
(२) २५ पासून १५० पर्यंत	४
(३) १५१ पासून २०० पर्यंत	५
(४) २०१ पासून ३०० पर्यंत	६
(५) ३०१ पासून ५०० पर्यंत	७
(६) ५०१ पासून ९०० पर्यंत	८
(७) ९०१ पासून १७०० पर्यंत	९
(८) १७०१ आणि वर	१०

उपरिनिर्दिष्ट '**बुद्धिबळ फंडाचा**' आणि वरील तक्त्याचा मेळ घालून, राज्य बुद्धिबळ मंडळांना आणि ए. आय. सी. एफ. ला 'आर्थिक दृष्ट्या' कसे स्वावलंबी होता आले असते हे पुढील उदाहरणावरून कळून येईल.

समजा १९७२ साली तक्ता क. २ मध्ये दाखविल्याप्रमाणे खेळाडू पाठविले असता, १६ राज्य 'बुद्धिबळ फंडात' आणि ए. आय. सी. एफ.च्या केंद्र 'बुद्धिबळ फंडात' खर्च वजा जाता किती पैसे जमा झाले याचा अंदाज दिला आहे.

नक्शा क्र. २

नोंदविलेल्या खेळाडूंची संख्या	सरासरी	खेळाडूंच्या सरासरीप्रमाणे राज्यांची संख्या	स्पर्धकांची संख्या (नक्शा क्र. १ च्या आधारे	सरासरी × राज्यांची संख्या	बुद्धिबळ फंडजमा राज्य बुद्धिबळ फंड	ए. आय. सी. एफ. चा केंद्र बुद्धिबळ फंड
					रुपये	रुपये
५१ ते १५०	१२०	१	४	१२०	२४०	३६०
१५१ ते २००	१७५	३	१५	५२५	१०५०	१५७५
२०१ ते ३००	२५०	५	३०	१२५०	२५००	३७५०
३०१ ते ५००	४००	४	२८	१६००	३२००	४८००
५०१ ते ९००	७००	२	१६	१४००	२८००	४२००
९०१ ते १५००	१३००	१	९	१३००	२६००	३९००
	एकूण	१६	१०२	६१९५	१२,३९०	१८,५८५

म्हणजे १९७२ साली ए. आय. सी. एफ. च्या केंद्र बुद्धिबळ फंडात जमा होणाऱ्या रुपये १८,५८५ पैकी समजा ८,५८५ रुपये राष्ट्रीय 'ब' स्पर्धा आयोजित करण्यासाठी आणि बक्षिसांसाठी खर्च झाले असते तर उरलेले **रुपये १०,०००** केंद्र बुद्धिबळ फंडात (कायमचे) जमा झाले असते.

अशा रीतीने प्रत्येक राज्यात नोंदविलेल्या खेळाडूंच्या संख्येच्या दुप्पट रुपये, आणि ए. आय. सी. एफ. कडे सर्व संलग्न राज्य मंडळांत नोंदविलेल्या खेळाडूंच्या तिप्पट रुपये प्रतिवर्षी जमा झाले असते.

दरवर्षी राज्यनिहाय नोंदविलेल्या खेळाडूंची संख्या वाढत जाणार, त्याचे वाढते प्रमाण लक्षात घेता १९७५ जानेवारी अखेरीस ए. आय. सी. एफ. च्या केंद्र बुद्धिबळ फंडात, खर्च वजा जाता अंदाजे रु. ५०,००० जमा झाले असते. एवढेच नव्हे तर जास्तीत जास्त खेळाडू नोंदविण्यासाठी राज्य मंडळात चुरस लागली असती आणि जमा झालेल्या ५०,००० च्या व्याजातून नियोजित सामन्यांचा, बक्षिसांचा खर्च भागविता आला असता. थोडक्यात सांगा-यचे झाल्यास

"तळ साचे थेंबे थेंबे
स्वावलंबनाने ओथंबे"

बाबासाहेबांच्या कार्याच्या तळमळीचे मूर्तिमंत दर्शन घडविणारा प्रसंग म्हणजे, पुणे येथे १९७१ साली रशियाच्या ग्रँडमास्टर अलेक्झी स्यूटीनच्या मार्गदर्शनाखाली भरविलेले "अखिल भारतीय बुद्धिबळ शिक्षण शिबिर" हा होय. कारण, प्रखर विरोध असतानासुद्धा श्री. बाबासाहेब गोखले यांच्या कणखर निश्चयी धोरणामुळेच हे शिबिर भरू शकले यात शंका नाही.

श्री. शंकरराव नरसोपंत जोगळेकर : (चित्र क्र. ६ पाहा).

बुद्धिबळ आणि शंकरराव जोगळेकर यांचा संबंध अतूट आहे. पुणे येथील जॉली क्लबतर्फे कै. रानडे ट्रस्ट खुले सामने दरवर्षी भरतात. श्री. शंकरराव येथे २६ वर्षे हे सामने आयोजित करीत आहेत. आणि एक यशस्वी स्पर्धाचालक म्हणून त्यांनी ख्याती मिळविली आहे. ते जॉली क्लबचे अध्यक्ष आहेत.

१९५७ व १९६७ सालच्या राष्ट्रीय सामन्यांचे ते स्पर्धा संचालक (Tournament Director) होते.

श्री. नरहर व्यंकटेश पडसलगीकर : (चित्र क्र. ७ आणि २७ पाहा) यांचा जन्म ४ जुलै १९१९ साली विंग गावी (कऱ्हाड तालुक्यात) झाला.

नरहरांचे आजोबा आणि वडील बुद्धिबळ खेळात पारंगत होते. त्यामुळे छोट्या नरहराला बुद्धिबळ खेळातील हत्ती, घोडे, उंट, वजीर, राजाशी रांगत असतानाच खेळावयास मिळाले. येवढेच नव्हे तर लहानपणीच ते आंतरराष्ट्रीय पद्धतीने बुद्धिबळ खेळावयास शिकले.

रानडे ट्रस्टतर्फे आयोजित होणाऱ्या बुद्धिबळ सामन्यांत १९४८ ४९ पासून त्यांनी भाग घेण्यास सुरुवात केली आणि १९५४ साली विजेतपद संपादन केले; आणि १९५८,५९ साली वरचे क्रमांक मिळविण्यात यश मिळविले. राष्ट्रीय पातळीवरील सामन्यांत त्यांनी, १९५५,५७, ६३,६५,६७ आणि ७४ मध्ये भाग घेतला होता आणि चांगलेच यश संपादन केले होते. १९६९ जानेवारीपासून, इंग्रजी, (हिंदी, मराठी) भाषेतून प्रसिद्ध होणाऱ्या बुद्धिबळ खेळावरील 'शतरंज' मासिकाचे ते संपादक आहेत.

जुन्या आठवणी सांगत असताना पडसलगीकर म्हणाले की, सांगलीमध्ये अगदी प्रथम बुद्धिबळाचा क्लब १९२१ साली रामभाऊ भिडे (देशमुख) यांनी स्थापन केला आणि १९२४,२५,२६ साली सांगलीतील जिमखान्यात डॉ. व्ही. एन. देसाई यांनी बुद्धिबळ सामने आयोजित केले.

दुसरी एक ठळक आठवण सांगताना त्यांनी एक गोष्ट मोठ्या अभिमानाने सांगितली की, रानडे ट्रस्टतर्फे आयोजित केल्या जाणाऱ्या बुद्धिबळ सामन्यांत, १९४८ साली त्यांच्या वडिलांनी कै. व्यंकटेश गोविंद तथा तमण्णाचार्य यांनी विजेतेपद संपादन केले होते आणि १९५४ साली त्यांनी स्वतः विजेतेपद संपादन करून वडिलांचा वारसा पुढे चालविला.

सांगलीमध्ये पटवर्धनकर घराणे, बुद्धिबळ खेळाचा प्रसार पिढ्यानपिढ्या करीत आहे. तेव्हा सांगलीत 'बुद्धिबळ' म्हटले की, पटवर्धनकरांचे नाव सर्वप्रथम आपोआप पुढे येते.

श्री. श्रीकृष्ण साखळकर (चित्र क्रमांक ४, ८ पाहा)

बुद्धिबळ खेळावर उस्फूर्त व्याख्यान देणारे आणि बुद्धिबळ खेळ सहज-सुलभ पद्धतीने समजावून देणारे आणि उत्कृष्ट मार्गदर्शक म्हणून श्रीकृष्ण साखळकर प्रसिद्ध आहेत. ते अखिल भारतीय बुद्धिबळ संस्थेचे चिटणीस होते; त्यावेळी बुद्धिबळाचे सामने दरवर्षी नियमितपणे भरविण्याच्या दृष्टीने त्यांनी खूप प्रगती केली.

वयाच्या १८ व्या वर्षापासून बुद्धिबळ खेळाची त्यांना आवड होती, आणि विश्वविद्यालयीन गटात त्यांनी नैपुण्यपद मिळविले होते. तसेच आतापर्यंत झालेल्या राष्ट्रीय सामन्यांत त्यांनी बऱ्याच वेळा वरचा क्रमांक मिळविला होता.

१९६२ साली वार्ना बल्गेरिया येथे आणि १९६४ साली तेल अविव्ह, इस्रायल येथे भरलेल्या चेस ऑलिंपिआडमध्ये त्यांनी भारतातर्फे भाग घेतला होता. तसेच १९६३ साली मंगोलिया येथील आंतर-राष्ट्रीय विभागीय सामन्यात त्यांनी भाग घेतला होता.

उपरिनिर्दिष्ट व्यक्तींशिवाय (मला माहीत असलेल्या) पुढील कार्यकर्त्यांचा उल्लेख करावयास हवा.

(१) डॉ. एम. बी. भिडे, महाराष्ट्र राज्य चेस असोसिएशनचे चिटणीस.

(२) श्री. गोविंदराव खरे, महाराष्ट्र राज्य बुद्धिबळ मंडळ, मध्य विभागाचे खजिनदार, अहमदनगर येथे बुद्धिबळ मंडळ स्थापण्यात त्यांनी फार मोठा पुढाकार घेतला होता आणि आता मंडळ वृद्धिंगत करण्यासाठी ते परिश्रम घेत आहेत.

(३) श्री. मोहन चावूर
(४) श्री. ए. ए. वढे
(५) श्री. शंतनूराव किर्लोस्कर
(६) श्री. वसंतराव वैद्य
(७) श्री. रामभाऊ सप्रे
(८) श्री. रामजी (यांचे संडे टाईम्समधील रामजीज चेस कॉर्नर प्रसिद्ध आहे.

उपसंहार

विभाग १

प्रकरण १ ते ९ मध्ये बुद्धिबळ खेळाचे बहुतेक सर्व नियम दिले आहेत. परंतु आणखी काही महत्त्वाच्या नियमांची माहिती करून घेणे आवश्यक आहे. ते नियम पुढे दिले आहेत.

नियम क्रमांक १ : खेळी केव्हा पूर्ण होते ?

(अ) रिकाम्या घरात बुद्धिबळ हलवून, खेळाडू जेव्हा आपला हात त्या बुद्धिबळावरून काढून घेतो तेव्हा ती खेळी पूर्ण होते.

परंतु हातातून बुद्धिबळ न सोडता खेळाडूने जर ते दुसऱ्या एखाद्या घरात हलविल्यास त्याला काही शासन नाही. परंतु एकदा बुद्धिबळावरून हात काढून घेतला की खेळाडूने ते परत उचलून दुसरीकडे ठेवता कामा नये किंवा ती खेळी परत घेता कामा नये.

(ब) किंवा खेळाडूने (बळी घेतला किंवा) मारले असेल त्यावेळी, बळी घेतलेल्या मृत बुद्धिबळाला पटाबाहेर काढून ठेवून, त्याच्या ऐवजी ज्या बुद्धिबळाने मारले आहे त्या बुद्धिबळाला त्या (नव) स्थानात ठेवल्यावर बुद्धिबळावरील हात काढून घेतला की, ती खेळी पूर्ण होते.

(क) किंवा किल्लेकोट करताना :

किल्लेकोटासाठी (प्रथम) राजा हलवितात आणि एकदा का त्याला योग्य त्या घरात हलविला की हत्तीमुद्धा योग्य त्या स्थानी ठेवून, त्या हत्तीवरील हात काढून घेतला म्हणजे किल्लेकोटाची चाल पूर्ण होते.

किल्लेकोटासाठी नुसत्या राजाला हलवून खेळाडूने जरी हात काढून घेतला तरी ती खेळी अपूर्ण राहते तेव्हा त्याला प्रथम किल्लेकोट पूर्ण करणे भाग पडते. याशिवाय त्याला दुसरी कोणतीही चाल करिता येणार नाही.

नियम क्रमांक २ : प्याद्याच्या बढतीच्या वेळी :

प्याद्याच्या बढतीच्या वेळी ते जेव्हा बढतीसाठी हलविले जाते, तेव्हा त्याची बढती पूर्ण करणे आवश्यक असते; अशा वेळी बढतीच्या नवीन बुद्धिबळाची निवड करून ते बढतीच्या घरात ठेवून हात काढला की मग ती (बढतीची) चाल पूर्ण होते उदा० (आकृती ४६३ पाहा.)

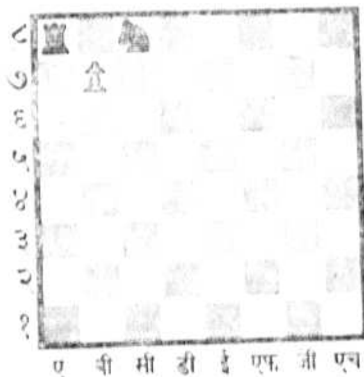
पांढऱ्याची खेळी आहे : येथे प्यादे तिनापैकी एका घरात बढतीसाठी जाऊ शकते.

(१) ते सरळ पुढच्या 'बीट' ह्या घरात जाते किंवा

(२) ते घोड्याला मारून 'सी८' ह्या घरात जाते, किंवा

(३) ते हत्तीला मारून 'ए८' ह्या घरात जाते.

वरील पर्याय पाहून तुम्ही प्यादे हातात धरून ते 'बी८' मध्ये हलविण्याची इच्छा बाळगता, परंतु एकाएकी बेत बदलून तुम्ही हत्ती किंवा घोडा घेण्याचे ठरवता. प्यादे पटाबाहेर काढून ठेवून, तुम्ही नव-वजीर, वरील तिघांपैकी एका घरात ठेवता आणि हात काढता.



आकृती ४६३
पांढऱ्याची खेळी आहे.

सूचना : तुम्ही प्याद्याला हात लावण्यापूर्वी जर घोडा किंवा हत्तीला हात लावलात की मग ते स्पर्श केलेले बुद्धिबळ, तुम्हाला मारणे भाग पडते; आणि मग ते प्यादे त्या स्थाना-शिवाय दुसऱ्या कोणत्याही घरात जाऊ शकणार नाही, आणि बढतीचा नव वजीर त्याच घरात ठेवणे भाग पडते.

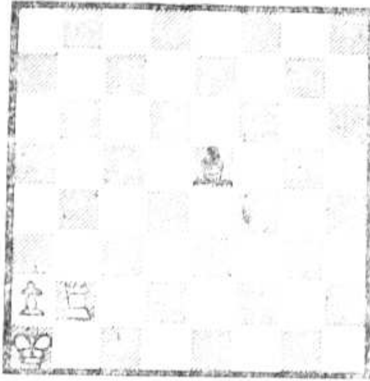
यासाठी नेहमी लक्षात ठेवावे की, तुमचे बदलते बेत वर सांगितलेल्या मर्यादेत चालू शकतील. परंतु नेहमी वरचेवर बेत बदलणे, धरसोड वृत्तीने खेळणे टाळावे. अनुभवी खेळाडूंशी खेळताना मनाचा असा चंचलपणा केव्हाही वाईट असतो.

मोठ्या सामन्यांतून खेळताना तुमची वागणूक, तुमचे आचरण प्रतिस्पर्ध्याला त्रासदायक होणार नाही ह्याची काळजी घ्यावयास हवी.

नियम क्रमांक ३ : स्पर्श केलेले बुद्धिबळ आणि चाल :

खेळाडू आपली खेळण्याची पाळी आली असताना प्रतिस्पर्ध्याला आधी सूचना देऊन घेटक मोडलेले एखादे-दुसरे बुद्धिबळ घरात ठेवू शकतो; प्रतिस्पर्ध्याच्या गैरहजेरीत खेळाडूला एखादे-दुसरे बुद्धिबळ जर नीट करावयाचे असेल तर पंचांना पूर्वसूचना देऊन तसे करता येईल.

वरील गोष्टीशिवाय (आणखी एक गोष्ट येथे लक्षात ठेवावयास हवी.) खेळीची पाळी



आकृती ४६४

आली असताना खेळाडूने, (सूचना न देता) एक किंवा अनेक बुद्धिबळांना स्पर्श केला तर, त्याने प्रथम ज्या बुद्धिबळाला स्पर्श केला आहे तेच बुद्धिबळ हलविणे किंवा मारणे भाग पडते. (जेव्हा तो प्रथम विरोधी बुद्धिबळाला स्पर्श करतो तेव्हा ते मारणे भाग पडते.) तुम्ही स्पर्श केलेल्या बुद्धिबळाला किंवा बुद्धिबळांना जर (१) कायदेशीर चाल नसेल तर किंवा (२) कायदेशीरपणे त्याला मारता येणार नसेल तर त्याला शिक्षा नाही. उदा० आकृती ४६४ पाहा. समजा येथे तुमची पांढरी बुद्धिबळे आहेत, आणि तुम्ही हत्तीला किंवा उंटाला जर स्पर्श केलात तर त्याला शिक्षा नाही. कारण येथे (१) उंटाने हत्तीला इरेस धरले आहे. त्यामुळे तो हलू शकत नाही, कारण हत्ती हलला की राजाला शह बसतो. त्याचप्रमाणे येथे तुम्ही उंटाला मारू शकत नाही.

नियम क्रमांक ४ बेकायदेशीर स्थिती :

(अ) डाव चालू असताना, मागे एखादी बेकायदेशीर खेळी केल्याचे जर निदर्शनास आले तर त्या बेकायदेशीर खेळीच्या आधीची स्थिती पटावर पुन्हा प्रस्थापित करावी लागते. अशा रीतीने बेकायदेशीर चाल दुरुस्त करून पुढे डाव सुरू करावयाचा असतो.

(ब) डाव चालू असताना अपघाताने एक किंवा अनेक बुद्धिबळे स्थानभ्रष्ट झाली आणि जर ती बरोबर नीट ठेवली गेली नाहीत तर त्या चुकीच्या स्थितीच्या आधीची स्थिती पुन्हा प्रस्थापित करून डाव पुढे चालू करावयाचा असतो. परंतु अशा वेळी पूर्वस्थिती प्रस्थापित करणे जर अशक्य झाले तर तो डाव रद्द केला जातो आणि सुरुवातीपासून नवीन डाव खेळावा लागतो.

बुद्धिबळ खेळाला आवश्यक असणारे बहुतेक सर्व नियम सांगून झाले आहेत. तेव्हा हे सर्व नियम सरावाच्या वेळीसुद्धा काटेकोरपणे पाळावयास हवेत.

आतापर्यंत आपण बुद्धिबळ खेळाची बरीच माहिती करून घेतली आहे. आता बुद्धिबळ सामने कसे चालवतात त्याची माहिती पुढे विभाग २ मध्ये दिली आहे ती पाहावी.

विभाग २

बुद्धिबळ सामन्यांचे संचालन

बुद्धिबळाचे सामने तीन पद्धतींनी चालवतात.

(ख) बाद पद्धत (Knock out)

(ग) राऊंड रॉबिन पद्धत, किंवा साखळी पद्धत

(घ) स्विस लीग पद्धत.

बाद पद्धतीच्या सामन्यात, बरोबरीचे डाव विचारात घेत नाहीत. तेव्हा दोन प्रतिस्पर्ध्यांपैकी, एकाचा संपूर्ण विजय प्रस्थापित होईतोपर्यंत डाव खेळले जातात. जो खेळाडू हरतो तो सामन्यातून बाद होतो.

राऊंड रॉबिन (साखळी) पद्धतीच्या सामन्यात प्रत्येक खेळाडू, इतर सर्व खेळाडूंशी खेळतो.

स्विस लीग पद्धतीच्या सामन्यामध्ये सामने सुरू व्हावयाच्या वेळीच, किती डाव किंवा किती फेऱ्या खेळावयाच्या, यांची संख्या आधी ठरविली जाते, आणि प्रत्येक खेळाडूला प्रत्येक डाव नव्या खेळाडूबरोबर खेळत खेळत आधी ठरलेल्या संख्येइतके डाव खेळावे लागतात.

ह्या तिन्ही पद्धतींची संपूर्ण माहिती पुढे दिली आहे.

(ख) बादपद्धत (Knock out)

कोणत्याही इतर खेळांच्या सामन्यांप्रमाणे बुद्धिबळाच्या सामन्यातसुद्धा खेळाडूच्या चातुर्याची, प्रावीण्याची आणि सहनशक्तीची परीक्षा होते. ह्यामध्ये नशिबाचा भाग काढून टाकणे शक्य नसते परंतु तो भाग कमी करता येतो. ही महत्त्वाची बाब लक्षात आणूनच बाद पद्धतीने सामने घ्यावयाचे टाळता आल्यास फार बरे. खेळण्याच्या समयाला, खेळाडूची मनोवृत्ती कशी आहे ह्यावर बुद्धिबळ खेळ अवलंबून असतो. जेव्हा मध्यम प्रतीच्या खेळाडूबरोबर खेळताना एखादा खरा चांगला खेळाडू हरण्याचा संभव असतो; तेव्हा त्या चांगल्या खेळाडूने असे हरणे म्हणजे बक्षीस घालविणे किंवा विजय प्राप्तीची संधी हुकणे होय. अशा प्रकारे अपघात सर्व खेळात होतात; असे जरी गृहीत धरले तरीही बाद पद्धतीने विजयी खेळाडूखेरीज इतर खेळाडूंची, गुणवत्तेनुसार तुलना करून, त्यांच्या जागा निश्चित करणे शक्य नसते. तेव्हा एखाद्या [illegible] खेळाडूची त्याहून चांगल्या खेळाडूशी गाठ अगदी पहिल्याच फेरीत पडण्याची शक्यता असू शकते आणि तो त्या डावात हरला की मग तो सामन्यातून बाद होतो. जेव्हा विजयी खेळाडूशिवाय एका जागेपेक्षा जास्त जागा निश्चित करावयाच्या असतात तेव्हा बादपद्धतीने सामने

घेण्याचे टाळावे. बादपद्धतीने सामने घ्यावयाचेच झाल्यास, प्रत्येक (खेळाडूंच्या) जोडीने एकच डाव खेळण्याऐवजी कमीत कमी दोन डाव तरी खेळावेत.

(म) राऊंड रॉबिन पद्धत : (साखळी फेरी सामने)

बुद्धिबळ सामने खेळण्यासाठी सर्वांत उत्तम पद्धत म्हणजे प्रत्येक खेळाडूने इतर सर्व खेळाडूंशी खेळावयाची पद्धत आहे. ह्या संपूर्ण साखळी (लीग) पद्धतीला "**राऊंड रॉबिन पद्धत**" म्हणतात. ह्या पद्धतीमध्ये प्रत्येक खेळाडू इतर प्रत्येक खेळाडूशी खेळतो; आणि सामन्याच्या शेवटी खेळाडूने मिळविलेल्या प्रत्येक डावाच्या गुणसंख्येची बेरीज करतात, आणि एकूण मिळणाऱ्या गुणांनुसार त्याची जागा निश्चित करतात. यासाठी पुढील-प्रमाणे गुण देतात; विजयी खेळाडूला १ गुण; बरोबरीला ½ गुण आणि हरणाऱ्याला ० गुण. जर वेळ आणि परिस्थिती अनुकूल असेल तर दुहेरी साखळी (राऊंड रॉबिन) सामने घेणे शक्य होते. दुसऱ्या फेरीच्या राऊंड रॉबिन सामन्यात (बुद्धिबळांचे) रंग बदलण्यात येतात. हे सारे यासाठी करावयाचे असते की प्रत्येक खेळाडूला दोन्ही रंगांनी (म्हणजे पांढरी आणि काळी बुद्धिबळे) खेळून आपली गुणवत्ता प्रगट करण्याची संधी मिळते. परंतु ही राऊंड रॉबिन पद्धत इतर सर्व बाबतीत परिपूर्ण असली तरी त्यामध्ये एक आनुषंगिक उणीव आहे. जेव्हा खेळाडूंची संख्या खूप असते तेव्हा ही पद्धत वापरता येणे शक्य नसते; कारण ह्या पद्धतीनुसार प्रत्येकाने सर्वांशी खेळणे अशक्य असते.

राऊंड रॉबिन पद्धतीत, चिठ्ठ्या टाकून कोणी कोणाशी खेळावयाचे - म्हणजे Draws - ड्रॉज काढण्याचे – म्हणजे, जोड्या कशा लावावयाच्या, याचे तंत्र अगदी सोपे आहे.

समजा एखाद्या सामन्यात सात खेळाडू भाग घेणारे असतील तर प्रत्येक खेळाडूला सहा डाव आणि एका फेरीत १ बाय ' म्हणजे ' १ सूट ' मिळते.

पहिल्या वर्तुळ फेरी सामन्यासाठी, खेळाडूंची नावे किंवा त्यांचे अनुक्रमांक चक्रीक्रमानुसार लिहितात; नंतर पहिल्या अनुक्रमांकाला (म्हणजे पहिला अनुक्रमांक असणाऱ्या खेळाडूला) प्रथम '**पांढरी**' बुद्धिबळे देतात, मध्यंतरीच्या अनुक्रमांकाला सूट (म्हणजे बाय) देतात आणि सातव्या अनुक्रमांकाला **काळी** बुद्धिबळे देतात.

पहिल्या आणि दुसऱ्या फेरी सामन्यासाठी '**पांढरी**' आणि '**काळी**' बुद्धिबळे पुढे दाखविल्याप्रमाणे देतात.

पहिली फेरी		दुसरी फेरी	
पांढरी	काळी	पांढरी	काळी
१	७	५	४
२	६	६	३
३	५	७	२
४	सूट	१	सूट

दुसऱ्या फेरी सामन्याच्या वेळी **'काळी'** बुद्धिबळे घेऊन खेळणारा शेवटचा खेळाडू (येथे पहिल्या फेरीतील पाचव्या अनुक्रमांकाचा खेळाडू) **'पांढरी'** बुद्धिबळे घेऊन खेळणारा पहिला खेळाडू होतो. अशा रीतीने सात खेळाडूंसाठी संपूर्ण चक्रीक्रम पुढीलप्रमाणे असतो.

फेरी क्रमांक	१		२		३		४	
	पांढरी	**काळी**	**पांढरी**	**काळी**	**पांढरी**	**काळी**	**पांढरी**	**काळी**
	१	७	५	४	२	१	६	५
	२	६	६	३	३	७	७	४
	३	५	७	२	४	६	१	३
	४	सूट	१	सूट	५	सूट	२	सूट

फेरी क्रमांक	५		६		७	
	पांढरी	**काळी**	**पांढरी**	**काळी**	**पांढरी**	**काळी**
	३	२	७	६	४	३
	४	१	१	५	५	२
	५	७	२	४	६	१
	६	सूट	३	सूट	७	सूट

राऊंड रॉबिन पद्धतीने सामने खेळल्यास, प्रत्येक खेळाडूला सम संख्येत **पांढरी** आणि **काळी** बुद्धिबळे खेळावयास मिळतात. इतकेच नाही तर आलटून पालटून **काळी, पांढरी** बुद्धिबळे खेळावयास मिळतात. या पद्धतीत आणखी एक गोष्ट ठळकपणे आढळून येते, ती म्हणजे खेळाडूने 'सूट' घेण्याचा आनंद अनुभवल्यानंतर, त्याला **काळी** बुद्धिबळे घेऊन खेळावे लागते.

जेव्हा खेळाडूंची संख्या सम असते तेव्हा उपरिनिर्दिष्ट पद्धत आणि चक्रीक्रम उपयोगात आणतात. वरील उदाहरणात, जर सात ऐवजी आठ खेळाडू असतील तर, वरील तक्त्यामध्ये दाखविल्याप्रमाणे चक्रीक्रम ठेवता येतो, परंतु, येथे आठव्या खेळाडूला पुढीलप्रमाणे जोड देतात. उपरिनिर्दिष्ट फेरीत ज्या खेळाडूला 'सूट' मिळाली आहे त्याच्याशी आठव्या खेळाडूची जोड देतात आणि आठव्या खेळाडूला प्रत्येक फेरीत, आलटून पालटून रंग देतात. यामध्ये फेरींची संख्या वाढत नाही. आठव्या खेळाडूला पुढीलप्रमाणे आलटून पालटून रंग देतात. उदा०

फेरी क्रमांक १ मध्ये	चवथ्या खेळाडू विरुद्ध खेळताना	**'काळी'**
फेरी क्रमांक २ मध्ये	पहिल्या खेळाडू विरुद्ध खेळताना	**'पांढरी'**
फेरी क्रमांक ३ मध्ये	पाचव्या खेळाडू विरुद्ध खेळताना	**'काळी'**
फेरी क्रमांक ४ मध्ये	दुसऱ्या खेळाडू विरुद्ध खेळताना	**'पांढरी'**, वगैरे

एखाद्या सामन्यात खेळाडूंची संख्या जेव्हा सम असते तेव्हा, त्या सम संख्येच्या अलीकडचा विषम आकडा एकूण फेरींची संख्या दर्शवितो; उदा० जर एखाद्या सामन्यात दहा खेळाडू भाग घेत असतील तर एकूण ९ फेऱ्या होतील. खेळाडूंची संख्या किती का असेना उपरिनिर्दिष्ट उदाहरणात दाखविल्याप्रमाणे आकडे लावून, कोणी कोणाशी खेळावयाचे ह्याचा आराखडा तयार करता येतो, आणि एकूण फेऱ्या किती होतील ह्याचा नक्की आकडा स्पर्धा संचालक सहज काढू शकतात.

(ऐ) स्विस लीग पद्धत

खेळाडूंची संख्या जर खूप असेल तर राऊंड रॉबिन पद्धतीने सामने खेळणे अतिशय कठीण जाते. यासाठी खूप वर्षा वाईट अनुभवांवरून बुद्धिबळाने सामने खेळण्याची एक सोपी पद्धत (उदा० स्विस पद्धत) शोधून काढली आहे. ही स्विस पद्धत, राऊंड रॉबिन आणि बाद पद्धत ह्यांची मिळून होणारी एक जोड पद्धत आहे.

स्विस पद्धतीमध्ये, राऊंड रॉबिन पद्धतीचा समावेश अशा रीतीने होतो की, ज्यामुळे डाव हरणे, बरोबरीने सोडविणे किंवा जिंकणे ह्याच्या निरपेक्ष खेळाडू पुढचे डाव खेळू शकतो. त्याचबरोबर बाद पद्धतीचा समावेश अशा रीतीने होतो की, ज्यामुळे एखाद्या खेळाडूला पहिले काही डाव एकापाठोपाठ हरल्यामुळे, पुढे उच्च गुणधारक खेळाडूंशी खेळण्याची संधी मिळणे अति कठीण जाते; आणि त्यामुळे सामन्यामध्ये विजयप्राप्तीची त्याची संधी हुकते म्हणजे थोडक्यात तो आपोआप बाद होतो. ह्या पद्धतीत आणखी एक बाब अशी आहे की, सामन्याच्या प्रत्येक पातळीत, प्रत्येक खेळाडूला, त्याच्या इतक्याच म्हणजे समगुणधारक किंवा त्याच्या (गुणांच्या) जवळपास असणाऱ्या प्रतिस्पर्ध्याशी खेळावे लागते. ह्यामुळे सामन्याच्या पुढील कोणत्याही पातळीत समशक्तिमान म्हणजे समगुणधारक खेळाडूंत लढत होत जाते.

खेळाडूंची संख्या किती का असेना; उदा० ती संख्या १०० असो वा २०० असो; साऱ्या खेळाडूंचे निकाल केवळ १६ फेरीत किंवा फार फार तर २० फेरीत लावता येतील; हा मोठा फायदा स्विस पद्धतीने सामने खेळण्यामध्ये आहे. तसेच प्रत्येक बाबतीत विजयी खेळाडू निश्चितपणे ठरू शकतो. ह्या पद्धतीमध्ये एकच उणीव आहे ती अशी की, खेळाडूंची संख्या जेव्हा ५० च्या आसपास असते आणि फेरींची संख्या १४ किंवा त्याहून कमी असते, तेव्हा एखादा खेळाडू उच्च गुणधारक ५ किंवा ६ खेळाडूंशी खेळताना बाद होतो. त्यानंतर त्याला उच्च गुणधारक ४ किंवा ५ खेळाडूंशी खेळण्याची संधी लाभत नाही. तथापि खेळाडूंची संख्या जेव्हा जास्त असते तेव्हा ही स्विस पद्धत एक आदर्श अशी उत्कृष्ट पद्धत ठरते.

ह्या पद्धतीने सामने खेळावयाचे झाल्यास पुढील तीन मूलनियम ठरविले आहेत.

नियम १ : एकापेक्षा जास्त वेळा त्याच प्रतिस्पर्ध्याबरोबर, खेळाडू खेळणार नाही.

नियम २ : प्रत्येक खेळाडूची अशा खेळाडूबरोबर जोड केली जावी की, त्या समयाला म्हणजे सामन्याच्या त्या पातळीत, त्याच्या गुणांएवढे किंवा त्याच्या जवळपासच्या गुणांएवढे त्या खेळाडूचे गुण असतील.

नियम ३ : प्रत्येक खेळाडूची **पांढऱ्या** आणि **काळ्या** बुद्धिबळांनी खेळल्या जाणाऱ्या डावांची संख्या शक्यतो सम असावी.

उपरिनिर्दिष्ट नियम, दिलेल्या क्रमाप्रमाणे अनुसरणे, त्या नियमांइतकेच महत्त्वाचे आहे.

समजा काही फेऱ्यांनंतर फक्त दोनच उच्चगुणधारक खेळाडू असतील आणि ते जर आधीच एकमेकाशी खेळले असतील तर त्या दोघांची जोड केव्हाही परत लावता येत नाही. अशा प्रसंगी त्या प्रत्येक खेळाडूला त्याच्याहून कमी गुणधारक असणाऱ्या खेळाडूबरोबर खेळावे लागते. (उदा० अशा प्रकारे कधीकधी आठवी किंवा नववी फेरी संपल्यानंतर एखाद्या सात गुणधारक खेळाडूला पाच गुणधारक खेळाडूबरोबर खेळावे लागते.)

आदर्श सामन्यात एखाद्या विशिष्ट फेरीतील सर्व डाव खेळल्यानंतर त्यापुढील फेरीसाठी खेळाडूंची जोड निश्चित करणे इष्ट असते. कधीकधी थांबलेल्या तहकूब डावांमुळे त्या डावांचे निकाल योग्य वेळेत लागत नाहीत. अशा प्रसंगी त्याच्या पुढील फेरीसाठी खेळाडूंची जोड ठरविण्यासाठी त्या तहकूब डावांची स्थिती अजमावून कामापुरता निवाडा देऊन अदमास बांधलेला निकाल जमेस धरतात; परंतु असे तहकूब डाव संपूर्ण खेळून झाल्यावर गुणपत्रकांमध्ये त्यांचा खरा निकाल लिहिणे आवश्यक आहे.

रंग वाटप करण्याचा प्रश्न कधीकधी घोटाळ्यात पाडणारा असतो. बहुदा सामन्याच्या शेवटी काही खेळाडूंच्या वाट्याला एक रंग दुसऱ्यापेक्षा जादा वेळा आल्याचे आढळून येते; कारण इतर दोन नियमांमुळे ही बाब टाळता येत नाही.

वास्तववादी दृष्टिकोण ठेवून काही स्पर्धा संचालक फेऱ्यांची संख्या विषम असणारी स्विस पद्धत पसंत करतात. कारण प्रत्येक खेळाडूला आपोआपच '**पांढरी**' आणि '**काळी**' बुद्धिबळे विषम संख्येत खेळावी लागतील; आणि ह्या बाबतीत कोणालाही तक्रार करण्यास जागा राहात नाही.

स्विस पद्धतीने सामने खेळताना फेऱ्यांची संख्या निश्चित करण्यासाठी पुढील पद्धत वापरतात. समजा खेळाडूंची संख्या 'क्ष' आहे.

(१) प्रथम बाद पद्धतीने फेऱ्यांची संख्या शोधून काढतात.

(२) नंतर ह्या फेऱ्यांच्या संख्येत २ मिळवतात.

(३) सामन्याच्या शेवटी निश्चित जागांचा निकाल लावण्यासाठी प्रत्येक जागेसाठी एक आकडा मिळवतात.

उदा० एखाद्या सामन्यात खेळाडूंची संख्या ५० आहे. ('न' = ५०) वर सांगितल्याप्रमाणे;

(१) ५० खेळाडूंसाठी बाद पद्धतीने ६ फेऱ्या लागतात; (उदा० ५०, २५, १३, ७, ४ आणि २ खेळाडू प्रत्येक फेरीत).

(२) फेरींची संख्या + २
(तेव्हा ६ + २)

(३) सामन्याच्या शेवटी ५ जागांसाठी निश्चित निकाल हवा आहे; त्यासाठी उपरिनिर्दिष्ट (२) मधील संख्येत ५ मिळवावेत. उदा० ६+२+५ = १३ फेऱ्या लागतील. थोडक्यात १३ किंवा सम संख्येत फेऱ्या हव्या असतील तर १४ फेऱ्या लागतील.

एका मागोमाग एक येणाऱ्या दोन फेरीत काही खेळाडूंना साहजिकच तोच तो रंग येतो; आणि असे केवळ दुसऱ्या फेरीतच होण्याची शक्यता असते. एका पाठोपाठ येणाऱ्या फेरीत खेळाडूला एकाच रंगाच्या बुद्धिबळांनी जरी खेळावे लागले तरीही त्याने एका पाठोपाठ येणाऱ्या तिन्ही फेरीत त्याच त्या रंगाच्या बुद्धिबळांनी खेळता कामा नये. अशा खेळाडूंना पुढील फेरीत, जोड देताना योग्य ती आवश्यक काळजी घेतात. जोड निवडीची काही उदाहरणे पुढे दिली आहेत :

समजा सामन्याच्या पाचव्या फेरीत दोन खेळाडूंना जोड द्यावयाची आहे आणि त्या आधीच्या फेरीत त्यांचे रंग पुढीलप्रमाणे आहेत. उदाहरणार्थ :

फेरी क्रमांक	अ खेळाडू	ब खेळाडू
१	काळी	काळी
२	पांढरी	पांढरी
३	पांढरी	काळी
४	काळी	पांढरी

येथे दोन्ही खेळाडूंना दोनदा **पांढरी** आणि दोनदा **काळी** बुद्धिबळे जरी मिळाली आहेत तरीसुद्धा **"रंगपालट"** या तत्त्वाला अनुसरून पाचव्या फेरीत अ ला **पांढरी** आणि ब ला **काळी** बुद्धिबळे मिळावयास हवीत. आणखी एक उदाहरण पाहा :

फेरी क्रमांक	अ खेळाडू	ब खेळाडू
१	पांढरी	काळी
२	पांढरी	पांढरी
३	काळी	पांढरी
४	काळी	काळी

येथे दोघांनाही दोनदा **पांढरी** आणि दोनदा **काळी** बुद्धिबळे जरी मिळाली असली तरीही अ खेळाडूला **पांढरीच** बुद्धिबळे मिळावयास हवीत; नाहीतर त्याला पाठोपाठ तीनदा **काळ्या** बुद्धिबळांनी खेळावे लागेल.

आणखी एक उदाहरण पाहा :

फेरीक्रमांक	अ खेळाडू	ब खेळाडू
१	**पांढरी**	**काळी**
२	**पांढरी**	**काळी**
३	**काळी**	**पांढरी**
४	**पांढरी**	**पांढरी**

शक्यतो या खेळाडूंची जोड लावू नये, कारण नियमानुसार '**ब**' ला '**काळी**' बुद्धिबळे यावयाला हवीत. कारण त्याला '**पांढरी**' बुद्धिबळे एकापाठोपाठ दोनदा मिळाली आहेत आणि '**ब**' ला जर '**काळी**' बुद्धिबळे दिलीत तर 'अ' ला '**पांढरी**' बुद्धिबळे मिळतील आणि त्याला पाच फेरीत चारदा '**पांढरी**' बुद्धिबळे मिळतात, तेव्हा निष्णात स्पर्धा संचालक अशा रीतीने जोड देण्याचा प्रयत्न करतील की ती जोड सर्वसाधारणपणे एखाद्या खेळाडूला जाचक किंवा खूप फायदेशीर असणार नाही; तेव्हा ती शक्यतो वादातीत अशीच जोड निवडेल. स्विस पद्धतीने खेळताना जोड निवड ठरविण्यासाठी पुढील पद्धत वापरतात.

यासाठी प्रत्येक खेळाडूने 'गुणपत्रक' तयार करावे लागते. गुणपत्रक तयार करण्यासाठी पुढे दिल्याप्रमाणे माहिती भरावी लागते.

गुणपत्रक

खेळाडूचे नाव ......

फेरी क्रमांक	रंग	प्रतिस्पर्ध्याचा अनुक्रमांक	त्या डावाचा निकाल	एकूण गुण	टिप्पणी / सूचना
१					
२					
३					
४					

खेळाच्या प्रत्येक फेरीनंतर, वर दाखविल्याप्रमाणे संपूर्ण माहिती गुणपत्रकांमध्ये नोंदवून त्या तारखेला पत्रकातील गुणसंख्येनुसार जमा होणाऱ्या गुणांच्या उतरत्या क्रमानुसार ती गुण-पत्रके लावतात. आणि जोड निवड गुणांनुसार वरून सुरू करतात. तिसऱ्या किंवा चवथ्या फेरीनंतर अशी परिस्थिती निर्माण होते की हीच पद्धत पुढे शेवटपर्यंत चालू ठेवल्यास खाली असणाऱ्या खेळाडूंची जोड निवड करणे (त्यांच्या गुणांनुसार) कठीण होते. तेव्हा चवथ्या फेरीनंतर अर्धा अधिक पत्रकांतून उतरत्या क्रमानुसार जोड निवड करावी, त्यानंतर खालून चढत्या क्रमानुसार जोड निवड करावी, आणि आवश्यकता असल्यास, नियमाला अनुसरून, मध्यंतरीच्या पत्रकातून जोड निवड करावी.

पहिल्या फेरीत, खेळाडूंची संख्या, जर विषम असेल तर स्पर्धासंचालक स्वतःच्या निर्णया-नुसार त्या फेरीसाठी फक्त, कमकुवत खेळाडूला सूट देतात असे जरी असले तरी एकाच खेळाडूला दोन वेळा सूट देत नाहीत किंवा सामन्यात भाग न घेणारा एखादा बनावट (डमी) खेळाडू देतात. ह्या बनावट खेळाडूला, सामन्यातील बक्षिसाच्या जागांसाठी वा अन्य कोणत्याही कारणासाठी, गुणानुक्रमांक वगैरे देत नाहीत. अशा प्रमाणे बनावट खेळाडू जर मिळाला नाही तर त्या कमकुवत खेळाडूला (फक्त) त्या फेरीचा एक गुण बहाल करतात. ह्यापुढील दर फेरीत सगळ्यात कमी गुणधारक (कमकुवत) खेळाडूला अशाप्रमाणे १ गुण बहाल केला जातो. (कधी कधी, काही स्पर्धक सामना मध्येच सोडून जातात, त्यावेळीही वरीलप्रमाणेच पद्धत अमलात आणतात.)

स्विस पद्धतीमध्ये सामना मध्येच सोडून जाण्यामुळे, येणारा अडथळा स्पर्धा–संचालकांना खूप त्रासदायक ठरतो. कधी कधी पहिले दोन किंवा तीन डाव हरणारे खेळाडू स्पर्धा संचालकांना न सांगता सामना सोडून जातात. अशा खेळाडूंची गुणपत्रके वेगळी काढून ठेवावीत आणि पुढील फेरीतील सामन्याच्या जोड निवडीसाठी ती पत्रके वापरू नयेत. पण ह्यामुळे खेळाडूंची संख्या विषम होत असल्यास वरीलप्रमाणे पद्धत स्वीकारतात. नियमानुसार ज्या खेळाडूची एक फेरी चुकली आणि पुढच्या फेरीत (तो) खेळणार असल्याचे, त्याने स्पर्धा–संचालकांना कळविले नसेल तर तो (खेळाडू) सामन्यातून वगळला जातो, आणि त्याची पुढच्या फेरीसाठी जोड निवड होणार नाही.

एखाद्या खेळाडूने परवानगीविना २ फेऱ्या चुकविल्या (तो खेळला नाही) आणि त्याची गैरहजेरी एकापाठोपाठ येणाऱ्या फेरीत जरी नसली तरीही त्याला सामन्यातून वगळण्यात येते. बहुतेक स्पर्धासंचालकांचे मत अशा खेळाडूंना सामन्यातून काढून टाकावे असे पडते.

स्विस पद्धतीच्या सामन्याच्या शेवटी अंतिम निकालाच्या समयाला, निवाडा करण्याचे प्रसंग नेहमीच येतात. निवाडा सोडविण्यासाठी काही मार्ग पुढे **'नि' 'वा' 'डा'** मध्ये सांगितले आहेत.

(' ति ') प्रथम क्रमांकासाठी दोन खेळाडूंत **गुणांची समस्थिती** आल्यास, त्या दोन खेळाडूंमध्ये, २ डावांसाठी स्पर्धा लावून, त्याचा निकाल लावण्यात येतो; आणि दोन डाव खेळूनही जर निकाल लागला नाही तर, अंतिम निकाल लागेपर्यंत त्यांना एक, एक डाव जादा खेळावा लागतो; असे डाव, रंग पालटून खेळावे लागतात. दोनपेक्षा जास्त खेळाडूंत ' **गुणांची समस्थिती** ' आल्यास आदर्श साखळी (राऊंड रॉबिन) पद्धतीचा अवलंब करतात.

(' बा ') उरलेल्या दोन किंवा अधिक स्पर्धकांची गुण संख्या सारखी आल्यास त्यांना निवाडा ' **सोनेनबर्न बर्जर** ' (**म्हणजे एस. बी.**) पद्धतीने देतात. यामध्ये, समगुणधारक अशा खेळाडूंपैकी प्रत्येकाच्या प्रतिस्पर्ध्याने मिळविलेले गुण, खाली दिलेल्या पद्धतीप्रमाणे विचारात घेतले जातात.

ज्या प्रतिस्पर्ध्याविरुद्ध, त्या समगुणधारक खेळाडूने " एक गुण " मिळविला असेल, त्या प्रतिस्पर्ध्यांचे " सर्व गुण " ' अर्धा गुण ' मिळविला असेल, त्या प्रतिस्पर्ध्यांचे ' अर्धे गुण ' ' शून्य गुण ' मिळविला असेल, त्या प्रतिस्पर्ध्यांचे " शून्य गुण " देऊन, या सर्वांची बेरीज केली जाते. ज्याची बेरीज जास्त येते त्याला वरचा क्रमांक दिला जातो. इतके करूनही वर सांगितल्याप्रमाणे काढलेली बेरीज खेळाडूंत जर सारखी आली तर मुख्य सामन्यामध्ये त्या दोघांपैकी जो जिंकला असेल त्याला वरचा क्रमांक देतात.

(डा) जर ते समगुणधारक खेळाडू मुख्य सामन्यात खेळलेच नसतील तर " **सोक्लॉफ** " **गुणसंख्येनुसार** त्यांचा निवाडा करतात. ही " सोक्लॉफ " गुणसंख्या पुढीलप्रमाणे येते.

समगुणधारक खेळाडू, प्रतिस्पर्ध्याविरुद्ध जिंको, बरोबरी करो या हरो, त्या समगुणधारक खेळाडूविरुद्ध खेळणाऱ्या सर्व प्रतिस्पर्ध्यांची गुणसंख्या मिळवून येणारा अंतिम बेरजेचा जो आकडा येतो, तो सोक्लॉफ गुणसंख्या दाखविते.

वर दाखविल्याप्रमाणे निवाडा देताना, काही उणिवा आढळून आल्या आहेत. त्या पुढे दिल्या आहेत.

उपरिनिर्दिष्ट ' **बा** ' मध्ये सांगितल्याप्रमाणे येणारी **एस. बी.** गुणसंख्या चुकीची मार्गदर्शक ठरते. कारण वरच्या (चांगल्या) खेळाडूंविरुद्ध, एखादा कमकुवत खेळाडू ध्यानीमनी नसता जिंकतो, किंवा बऱ्याच वेळा असे होते की, सुरुवातीच्या फेरीतच चांगल्या खेळाडूची गाठ, सामन्यात अगदी शेवटला क्रमांक पटकाविणाऱ्या खेळाडूशी पडते. तेव्हा अशा तऱ्हेच्या कनिष्ठ प्रतीच्या खेळाडूंचे गुण, **एस. बी.** गुणसंख्येसाठी विचारात घेतले तर, त्या स्पर्धकाचा काहीही दोष नसताना त्याची " एस. बी. " गुणसंख्या कमी होते. अशा रीतीने **एस. बी.** गुणसंख्या

चुकीची मार्गदर्शक ठरते. ह्यावर एफ. आय. डी. ई. ने एक तोडगा सांगितला आहे तो पुढे दिलेल्या **माध्यमिक (मेडियन) पद्धतीच्या** शेवटी ' तोडगा ' या खाली दिला आहे.

उपरिनिर्दिष्ट पद्धतींमध्ये आंधळेपणाने चिठ्ठ्या टाकून जोड्या लावण्याची एक धोकादायक पद्धत आहे. हे टाळण्यासाठी सध्या एक नवीन " **माध्यमिक (मेडियन) पद्धत** " प्रचारात आणली आहे. ह्या माध्यमिक (मेडियन) पद्धतीत, आंधळेपणाने चिठ्ठ्या टाकून जोड लावीत नाहीत. तेव्हा योग्य जोड निवडीसाठी, सामन्यात भाग घेणाऱ्या प्रत्येक स्पर्धकाच्या – त्या सामन्याच्या पूर्वीच्या खेळाच्या दर्जाची माहिती गोळा केली जाते, आणि गोळा केलेल्या ह्या माहितीप्रमाणे येणाऱ्या गुणवत्तेनुसार, स्पर्धकांची (क्रमांक देऊन) यादी तयार करतात. ही यादी पुढीलप्रमाणे दोन भागात विभागतात. पहिल्या अर्ध्या भागातील वरच्या (चांगल्या) दर्जाच्या खेळाडूंना ' **अ** ' खेळाडू म्हणतात. आणि दुसऱ्या भागातील खालच्या (कमकुवत) दर्जाच्या खेळाडूंना ' **ब** ' खेळाडू म्हणतात. सामन्यातील पहिल्या निम्म्या फेऱ्यांसाठी शक्यतो ' अ ' गटातील खेळाडूंची ' ब ' गटातील खेळाडूंशी जोड लावतात. आणि अशा तऱ्हेने जोड लावताना ' अ ' गटातील निम्म्या स्पर्धकांना ' **पांढरी** ' बुद्धिबळे आणि इतर निम्म्यांना ' **काळी** ' बुद्धिबळे देतात, त्यामुळे साहजिकच ' ब ' गटातील निम्म्या स्पर्धकांना **काळी** आणि उरलेल्या निम्म्यांना ' **पांढरी** ' बुद्धिबळे मिळतील. ह्या सामन्याच्या पहिल्या पर्वात, अर्ध्या फेऱ्यांची संख्या पुरी झाली की, स्वाभाविक रीतीने जमा होणाऱ्या गुणवत्तेनुसार वरच्या आणि खालच्या दर्जाच्या खेळाडूंची विभागणी आपोआपच होते. अशा रीतीने स्पर्धकांचा गुणवत्तेनुसार दर्जा कळला की, सामन्याच्या दुसऱ्या पर्वातील उरलेल्या फेऱ्यांसाठी, पारंपरिक साखळी (स्विस) पद्धतीला अनुसरून, स्पर्धकांच्या जोड्या लावतात. सामन्याच्या अंती पुष्कळसा बिनचूक निकाल मिळण्याची शक्यता असते; आणि सामन्याच्या शेवटी जमा होणारी खेळाडूंची अंतिम गुणसंख्या तुलनात्मक दृष्टीने स्पर्धकाचे सामर्थ्य प्रतिबिंबित करते.

एस. बी. गुणसंख्या कशी चुकीचे मार्गदर्शन करते हे आपण मागे पाहिले आहे. त्यावर एफ. आय. डी. ई. ने पुढील तोडगा सांगितला आहे.

' तोडगा '

एखाद्या सामन्यात (१) जेव्हा ८ पासून १० फेऱ्या होतात, तेव्हा समगुणधारक खेळाडू-विरुद्ध खेळणाऱ्या अगदी सर्वात वरच्या आणि अगदी सर्वात खालच्या खेळाडूंचे गुण वर ' डा ' मध्ये सांगितल्याप्रमाणे सोन्नोफ गुण संख्येसाठी मिळवीत नाही; (२) जेव्हा ११ किंवा १२ फेऱ्या होतात तेव्हा समगुणधारक खेळाडूविरुद्ध खेळणाऱ्या अगदी सर्वात वरच्या दोन आणि अगदी सर्वात खालच्या दोन खेळाडूंचे गुण वर ' डा ' मध्ये सांगितल्याप्रमाणे सोन्नोफ गुणसंख्येसाठी मिळवीत नाहीत (३) जेव्हा १३ किंवा त्याहून जास्त फेऱ्या होतात; तेव्हा अगदी सर्वात वरच्या तीन आणि अगदी सर्वात खालच्या तीन, खेळाडूंचे गुण वर ' डा ' मध्ये सांगितल्याप्रमाणे सोन्नोफ गुणसंख्येसाठी मिळवीत नाहीत.

इतर काही उपयुक्त माहिती

(१) टपालानेही जगभरातील बुद्धिबळ खेळाडूंबरोबर सामने खेळता येतात. त्यासाठी पुढील संस्थेचे सभासद व्हावे लागते.

" Correspondence Chess Association of India "

6/9 Kandhari Colony, Chembur, Bombay 400 071 A. S.

(२) भारतात प्रसिद्ध होणारे बुद्धिबळ खेळावरील एकमेव मासिक " ' SATRANJ ' - A chess monthly " हे आहे.

Padsalgikarwada, Balaji Chowk, Sangli, M. S.

महाराष्ट्रात निरनिराळ्या ठिकाणी दरवर्षी बुद्धिबळ सामने आयोजित केले जातात. त्यांची सर्वसाधारण माहिती पुढे दिली आहे.

पुण्यामध्ये

(अ) कै. कॅप्टन रानडे खुले बुद्धिबळ सामने – प्रत्येक वर्षी मे महिन्यात भरविण्यात येतात. (पत्ता – जोली क्लब, नारायण पेठ, मुंजाबाचा बोळ, पुणे ४११ ०३०)

(ब) ऑल इंडिया हाय पॉवर कमिटीतर्फे – आंतर-केंद्रकचेरी सामने होतात.

(क) एल. आय. सी. तर्फे आंतर कचेरी सामने होतात.

(ड) आंतर महाविद्यालयीन सामने आणि आंतर शालेय सामने होतात.

मुंबईमध्ये

पेटिट चेस टूर्नामेंट्स : महाराष्ट्र राज्य खुले सामने दरवर्षी भरविण्यात येतात, पत्ता : Petit Chess Tournaments, M. S. Chess Association, Bombay Div., Sayani Road, Bombay 400 022

सांगलीमध्ये

नूतन बुद्धिबळ मंडळ सांगली यांच्यातर्फे पुढीलप्रमाणे खुल्या स्पर्धा प्रतिवर्षी भरविण्यात येतात.

(अ) कै. एम. के. वैद्य मेमोरियल ओपन चेस टूर्नामेंट्स (मे महिना)

(ब) कै. गोविंददास ओपन चेस टूर्नामेंट्स (ऑक्टोबर नोव्हेंबर)

अहमदनगरमध्ये

नगर येथील खेळाडूंच्या उत्साहाने व महाराष्ट्र राज्य बुद्धिबळसंस्था मध्य विभाग – पुणे ह्या

संस्थेचे खजिनदार श्री. जी. डी. खरे यांच्या प्रोत्साहनामुळे, अहमदनगरमध्ये सप्टेंबर १९७१ मध्ये पहिल्यांदाच बुद्धिबळाचे खुले सामने भरविण्यात आले ... आणि दि. ३ ऑक्टोबर १९७१ रोजी अहमदनगर बुद्धिबळ मंडळाची स्थापना करण्यात आली. या मंडळातर्फे (१९७१-७२ पासून) दरवर्षी शालेय गट, महाविद्यालयीन गट, व खुला गट अशा तीन गटांत सामने घेतले जातात.

विभाग ३

बुद्धिबळ खेळाविषयी आवश्यक अशी बहुतेक सर्व माहिती, खेळाचे तंत्र, मंत्र, नियम यांची माहिती तुम्ही करून घेतली आहे. त्या माहितीचा उपयोग तुम्ही कसा करून घ्यायचा हा तुमचा प्रश्न आहे.

तुम्हाला वाटल्यास, तुम्ही खेळातील करामत वाढविण्याच्या दृष्टीने, खेळाचा उच्च पातळीवरून अभ्यास करू शकता. किंवा बुद्धिबळ खेळ म्हणजे वेळ मजेत, आनंदात घालविण्याचे एक उत्कृष्ट साधन आहे असे मानून तुम्ही खेळातून निर्भेळ आनंद मिळवू शकता.

तुम्ही बुद्धिबळाचा खेळ खेळताना पुढे दिलेले नियम लक्षात ठेवावेत.

डावाच्या सुरुवातीला तुमचे लक्ष स्वगृहातील मोहोरी मोक्याच्या स्थानांत काढून योग्य रीतीने डावबाढ करण्यासाठी केंद्रित करा. चांगल्या बुद्धिबळांनी सुरुवात करताना राजापुढील प्यादे पुढे दोन घरे सरकविणे बरे असते.

डावाच्या सुरुवातीपासून शेवटपर्यंत राजाचे संरक्षण करण्याचे आद्य कर्तव्य तुम्ही केव्हाही विसरू नका.

प्रत्येक खेळी करण्याअगोदर डावाचे संपूर्ण निरीक्षण दक्षतापूर्वक न विसरता करावे; त्यामध्ये प्रतिस्पर्ध्याचे मोहोरे कमी धोका पत्करून मारता येते का हे पाहावे. तसेच तुमच्या बुद्धिबळांची सुरक्षितताही जागरूकतेने पाहावी.

निरुपद्रवी वस्तुनिष्ठ लाभाच्या मागे शक्यतो लागू नये.

तुमचे एखादे बुद्धिबळ मारले गेल्यास, तुमचा धीर कधीही खचू देऊ नका, तुमचा प्रतिस्पर्धी अतिउत्साही बनू शकतो किंवा त्याचे लक्ष विचलित होण्याचा संभव असतो. आणि तुमच्या मारलेल्या बुद्धिबळाचा बदला घेण्याची संधी तुम्हाला मिळू शकते. मग तुमचा उत्साह वाढेल.

अंतिम पर्वामध्ये प्याद्याचे यशस्वी रीतीने वजीरीकरण करण्याकडे लक्ष केंद्रित करा म्हणजे डाव जिंकण्याची गुरुकिल्ली तुमच्या हातात येईल. नेमक्या ह्या बाबीकडेच बऱ्याच खेळाडूंचे दुर्लक्ष होते.

तुम्ही खेळाचा सराव करताना किंवा मोठ्या सामन्यांतून खेळताना एक गोष्ट नेहमी ध्यानात ठेवावी की प्रत्येक खेळलेल्या डावातून आपण नवीन गोष्ट काय शिकलो, कोणत्या चुका केल्या, त्या कशा टाळणे शक्य होते, असा वास्तववादी दृष्टिकोण ठेवला म्हणजे तुमच्या खेळातील ज्ञान आपोआप वाढेल; तुमच्या खेळाचा दर्जा सुधारेल.

बुद्धिबळ खेळाविषयी तुम्ही जे अभ्यासले आहे त्याचा उपयोग करण्यासाठी नेहमी खेळत राहणे भाग पडते. त्यासाठी निरनिराळ्या सामन्यांमधून नेहमी भाग घ्यायला हवा. यामुळे तुमचा खेळाविषयीचा आत्मविश्वास वाढेल, आणि धैर्य वाढत होईल.

प्रतिस्पर्धी निवडण्याची संधी जेव्हा तुम्हाला मिळेल तेव्हा तुम्ही शक्यतो तुमच्या बरोबरीचा किंवा तुमच्याहून थोडासा वरचढ खेळाडू निवडा. परंतु तुम्ही जर तुमच्यापेक्षा अतिशय वरचढ असा प्रतिस्पर्धी निवडल्यास, तुमच्यावर निराश होण्याची पाळी येईल. तुमच्यामध्ये खेळाविषयी एकप्रकारचा न्यूनगंड उत्पन्न होण्याची शक्यता निर्माण होईल, तुमच्या निराशावादी वृत्तीमुळे खेळातून तुमचा आत्मघातकी स्वभाव प्रगट होईल; आणि त्यामुळे तुमच्या खेळाचा विकास होण्याऐवजी विचका होण्याची शक्यता निर्माण होईल. जेव्हा प्रतिस्पर्धी तुमच्याहून थोडासा वरचढ असेल तेव्हा तुम्ही धैर्याने आणि आत्मविश्वासाने तुमचा डाव खेळाल, खेळ तुमच्या आवाक्यामध्ये असल्याने तुम्ही तुमचे अंतिम ध्येय गाठू शकाल; तुमच्या खेळातील चमक तुम्हाला दिलासा देईल. तुमची खेळातील आवड वृद्धिंगत होत जाईल. आवड उत्पन्न झाल्याने तुम्ही खेळावरील निरनिराळी पुस्तके वाचून काढाल. पुस्तकात दिलेले निरनिराळे डाव पटावर मांडून त्यामधून तुम्ही योग्य तो बोध घेऊ शकाल. अशा रीतीने तुमचा डाव सुधारू शकाल. त्यापासून मिळणारा निर्मळ आनंद आपण जन्मभर लुटू शकाल.

शेवटी बुद्धिबळ खेळाविषयीची शुभेच्छा पुढील काव्यपंक्तीत व्यक्त करून हा ग्रंथ समाप्त करतो.

जगी कोणता खेळ प्राचीन साचा
असे भारतातील बुद्धिबळाचा ॥
जिथे बीज आहे, तिथे पीक यावे
निगा ज्ञानयोगे, तया वाढवावे ॥ १ ॥
सदा आंतरीराष्ट्र स्पर्धेमधे या
असो हिंद अग्रक्रमी स्थान घ्याया ॥
यथा योग्य लाहो दिशा स्पर्धकाला
जगी लाभु दे श्रेष्ठता भारताला ॥ २ ॥

परिशिष्ट - १

शब्दसूची

मराठी-इंग्रजी

श्री

श्रेष्ठ दर्जाची बाजू : Attacking or superior Side

अ

अकार्यक्षम : Passive

अर्ध-मोकळी पट्टी : half open file

अडकलेले : Trapped

ॲन्टोली कार्पोव्ह : Anatoly Karpov

अदलाबदल : Exchange

असुरक्षित बुद्धिबळ : Exposed piece

आ

आमिष : Gambit

फाल्कबीरचे प्रती आमिष : Falkbeer Counter Gambit

आंतरराष्ट्रीय पंडित : International Master

आंतरराष्ट्रीय महापंडित : International Grand Master

आंतरराष्ट्रीय न्याय निवाडक : International Judge

आव्हान वीर : Challenger

इ

इरेस धरलेले : Pin

उ

उघडे बुद्धिबळ : Exposed piece

उत्तम स्थानातील मोहोरे : Better placed piece

उच्च दर्जाची बाजू : Superior Side, attacking side

उंट : Bishop

ए

एक पट्टी-एक रंगी दोन प्यादी (अथवा दुहेरी प्यादी) Doubled Pawns

क

कर्ण : Diagonal

कर्णघर : A square on a diagonal

कर्ण (पट्टीतील) घरे : Squares on a diagonal

कनिष्ठ दर्जाची बाजू : Defending or Inferior Side

कार्यक्षम : Active

कार्यच्युती : Deflection

काटशह : Discovered check

कार्यपीडित बुद्धिबळ : Overworked Piece

काळा / ळी : Black

किल्लेकोट : Castling

कुंठित डाव : Stalemate

केंद्र घर / रे : Central Square / s

ख

खेळी : A Move
खेळी लेखन : Notation
खेळी वाचन : Reading the Notations
खेळी नोंद : Record of moves

ग

गति : Maximum number of squares a piece can go in a move
गतिवाढ : Tempo
गतिवाढ मिळविणे : To gain a tempo
गतिवाढ घालविणे : To lose a tempo

घ

घर : Square
घोडा : Knight
घोडचूक : A Blunder

च

चढाई : Attack
चढाईची बाजू : Attacking side
चाल : A move
चांगली चाल : A good move
चुकीचा कोपरा (घर) : Wrong corner

छ

छुपा हल्ला : Discovered Attack

ज

जागतिक बुद्धिबळ महासंस्था : Federation International Des Echess (F. I. D. E.)
जोर देणे / करणे : To support

झ

झुग्झवांग स्थिती : Zugzwang position

ड

डाव : Game
डावाची सुरुवात : Opening Game
डाव वाढ : Development

त

तक्ता : Table
तौलनिक मूल्ये : Relative Values
त्रिकोण पद्धती : Trangulation
त्रिघाती वजीर : Queen's Triple attack

द

दुहेरी शह : Double check
दुहेरी प्यादी : Doubled pawns
दुहेरी हल्ला : Double attack
द्विघाती हल्ला : Forked attack
द्विघाती उंट : Bishop's Fork
द्विघाती घोडे : Knight's Fork
द्विघाती प्यादे : Pawn's Fork
द्विघाती हत्ती : Rook's Fork
द्विघाती वजीर : ueen's Fork

न

निपुण : Champion
नैपुण्यस्पर्धा : (Chess) Championship

प

पट्टी : File
पलायन घर : Escape square
पट : Board
पल्ला : Range
प्रतिस्पर्धी : Opponent

प्यादे : Pawn
(प्याद्यांचे प्रकार : Different types of Pawns)
बढत प्यादे : Passed Pawn
मागासलेले प्यादे : Backward Pawn
सुटे प्यादे : Isolated Pawn
दुहेरी प्यादी : Doubled Pawns
प्याद्यांची जोडी : Adjacent Pawns
वाटमारीचे प्यादे : Enpassant Pawn or In Passing Pawn
त्रिशंकू प्यादे : Hanging Pawn
प्याद्यांची साखळी : Chain of Pawns
पांढरा / री : White
प्राथमिक मात : Basic Mate
पाचर : Wedge
पिछाडीची रांग : Back row
प्यादी रचनेतील खिंडारे : Gaps in the Pawn formation

फ

फायदेशीर मारामारी : Winning the exchange
फाल्कबीरचे प्रती आमिष : Falkbeer Counter Gambit
फुकटात मारलेले बुद्धिबळ : Enprise
फ्रेड लिव्हरचा हल्ला : Fried Liver Attack

ब

बचाव : Defend
बचावखोर बाजू : Defending side
बढती : Promotion
बलिदान : Sacrifice
बुद्धिबळ पंडित : Master
बुद्धिबळ महापंडित : Grand-Master
बेकायदेशीर चाल : Illegal move
बेकायदेशीर स्थिती : Illegal position
बैजिक पद्धत : Algebraic Notation
बरोबरी : Draw
बुद्धिबळे : Chess men

म

मात : Mate
मोहोरे/रे : Piece/s
मोकळी पट्टी : Open file
मध्ये घालणे : Interpose
मारामारी : Exchange
मारामारीचे तंत्र : Method of Exchanging
मोठी बुद्धिबळे : Major pieces
मोक्याची स्थाने : Vital squares

र

रचना : Arrangement
रक्षण करणे : To guard
रांग : Rank/Row
रास्त कोपऱ्यातील घर : Right corner
रेषाघात : Skewer
राजा : King

ल

लहान बुद्धिबळे : Minor pieces
ल्युसेना स्थिती : Lucena Position
लादलेली चाल : Forced move

व

वस्तुनिष्ठ लाभ : Material Advantage

सुरुवातीच्या चालींची यादी : List of Opening moves

(३) प्रतिकेंद्र डाव : Center Counter Game
(४) फ्रेंच बचाव : French Defence
(५) सिसिलियन बचाव : Sicilian defence

बा दुहेरी वजीर प्यादींची सुरुवात
Double Queen Pawn opening
(१) वजीराच्या आमिषाचा स्वीकार : Queen's Gambit accepted
(२) वजीराच्या आमिषाचा नकार : Queen's Gambit declined

त एकेरी वजीर प्यादीची सुरुवात :
Single Queen pawn opening
(१) बुडापेस्टचा बचाव : Budapest Defence
(२) डच बचाव : Dutch defence
(३) ग्रुनफिल्डचा बचाव : Gruenfield defence
(४) राजाचा भारतीय बचाव : King's Indian defence
(५) वजीराचा भारतीय बचाव : Queen's Indian defence

ह

हत्ती : Rook/Castle
हल्ला : Attack
हालचाली योग्य : Mobile

हुकमी चढाईचे डावपेचांची यादी :
List of Techniques used in attacks

(१) द्विघाती हल्ला : Fork
(२) डंख धरलेले मोहरे : Pin
(३) रेषाघात : Skewer
(४) छुपा हल्ला : Discovered attack
(५) काटशह : Discovered check
(६) दुहेरी शह : Double check

परिशिष्ट २

शब्दसूची

इंग्रजी – मराठी

A

Active : कार्यक्षम
Algebraic notation : बैजिक पद्धत
Arrangement : रचना
Attack : हल्ला / चढाई
Attacking side : चढाईखोर बाजू

B

Back row : पिछाडीची रांग
Bad move : वाईट चाल
Better placed Piece : सुस्थानातील मोहोरे
Bishop : उंट

C

Castle : हत्ती
Castling : किल्लेकोट
Central Square : केंद्रघर
Challenger : आव्हान वीर
Check : शह
Check-mate : शह-मात
Combination : सुसंघटित मारा

D

Defend : बचाव करणे
Deflection : कार्यच्युती
Descriptive notation : वर्णनात्मक पद्धत
Development : वाढ
Diagonal : कर्ण
Discovered check : काटशह
Double attack : दुहेरी हल्ला
Double check : दुहेरी शह
Doubled Pawns : दुहेरी प्यादी

E

Enpassant : वाटमारी
Enpassant Pawn : वाटमारीचे प्यादे
Enprise : फुकटात मारलेले बुद्धिबळ
Escape square : पलायन घर
Exchange : मारामारी, अदलाबदल
Exposed piece : असुरक्षित बुद्धिबळ, उघडे पडलेले बुद्धिबळ

F

F. I. D. E. : जागतिक बुद्धिबळ महासंघ
File : पट्टी (उभी पट्टी)
Flight square : पलायन घर
Forced move : लादलेली चाल
Fork : द्विघाती हल्ला

G

Game : डाव

Gambit : आमिष
Grand Master : बुद्धिबळ महापंडित
Guard : जोर देणे, रक्षण करणे
Good Combination : सुसंघटित हल्ला

H

Half open file : अर्धे मोकळी पट्टी

I

Illegal move : बेकायदेशीर चाल
Interpose : मध्ये घालणे
Isolated Pawn : सुटे प्यादे
International Grand Master : आंतरराष्ट्रीय महापंडित
International Master : आंतरराष्ट्रीय पंडित
Internationl Judge : आंतरराष्ट्रीय न्याय निवाडक

K

King : राजा
Knight : घोडा

L

Lucena Position : ल्युसेना स्थिती

M

Master : बुद्धिबळ पंडित
Major Piece : मोठे बुद्धिबळ, (हत्ती, वजीर)
Minor Piece : लहान बुद्धिबळ, (उंट, घोडा)
Mobile : हालचाली योग्य

O

Open-file : मोकळी पट्टी
Opening : सुरुवात
Opening moves : सुरुवातीच्या चाली
Overworked Piece : कार्यपीडित बुद्धिबळ
Opposition : विरोध

List of Chief Openigs :
सुरुवातीच्या चालींची यादी

(1) Double King Pawn Openings : दुहेरी राजा प्याद्यांची सुरुवात
(2) Danish Gambit : डॅनिशचे आमिष
(3) Evan's Gambit : इव्हॅनचे आमिष
(4) Four knight's Game : चार घोड्यांचा डाव
(5) Giuoco Piano : ग्युको पिआनो
(6) King's Gambit : राजाचे आमिष
(7) Petroff's Defence : पेट्रॉफचा बचाव
(8) Philidor's Defence : फिली-डोरचा बचाव
(9) Ruy Lopez : रुय लोपेझ
(10) Scotch Game : स्कॉचचा डाव
(11) Two Knight's Defence : दोन घोड्यांचा बचाव
(12) Vienna Game : व्हीएन्नाचा डाव
Single King Pawn opening : एकेरी राजा प्याद्याची सुरुवात
(13) Alekhine's Defence : अलेखीनचा बचाव

(14) Caro Kann Defence : केरोकान्नचा बचाव

(15) Center Counter Game : प्रतिकेंद्र डाव

(16) French Defence : फ्रेंच बचाव

(17) Sicilion Defence : सिसिलीयन बचाव

Double Queen Pawn Openings : दुहेरी वजीर प्याद्यांची सुरुवात

(18) Queen's Gambit accepted : वजीराच्या आमिषाचा स्वीकार

(19) Queen's Gambit declined : वजीराच्या आमिषाचा नकार

Single Queen Pawn Openings : एकेरी वजीर प्याद्यांची सुरुवात

(20) Budapest Defence : बुडापेस्टचा बचाव

(21) Dutch Defence : डचचा बचाव

(22) Gruenfield Deence : ग्रुनफिल्डचा बचाव

(23) King's Indian Defence : राजाचा भारतीय बचाव

(24) Queen's Indian Defence : वजिराचा भारतीय बचाव

P

Passed Pawn : बढत प्यादे

Passive : अकार्यक्षम

Perpetual Check : शह सातत्य

Pin : इरेस धरणे

Potential energy : सुप्त शक्ती

Q

Queen : वजीर

Queen's Triple attack : त्रिघाती वजीर

Queening : वजिरीकरण

R

Rook : हत्ती

Relative Values : तौलनिक मूल्ये

T

Triangulation : त्रिकोण पद्धती

Tempo : गतिवाद

List of Techniques in Attacks : हुकमी चढाईचे डावपेचांची यादी

(1) Fork : द्विघाती हल्ला

(2) Pin : इरेस धरलेले मोहरे

(3) Skewer : रेघाघात

(4) Discovered Attack : छुपा हल्ला

(5) Discovered Check : काटशह

(6) Double check : दुहेरी शह

W

Winning the exchange : फायदेशीर मारामारी

Wedge : पाचर

World Champion : विश्वविजेता

Z

Zugzwang Position : शुम्भसंगती स्थिती

आधार ग्रंथ

Name of the book	Author
(1) Chess is an easy game (2) Chess in nutshell (3) Improving your chess	By Fred Reinfeld
(4) Chess a way to learn	By. W. Ritson Morry & W. Melville Mitchel
(5) Chess openings (6) New Traps in chess openings	By I. A. Horowitz
(7) An Invitation to chess	By Irving Chernev and Keneth Herkness
(8) Logical Chess move by move (9) Practical chess endings (10) The most instructive games of chess ever played	By Irving Chernev
(11) A guide to chess openings	By Barden Loonard
(12) Your Book of chess (13) Discovering chess	By Raymond Bott and Stanley Morrison
(14) Chess tactics for beginners	By R. G. Wade
(15) History of chess	By R. J. R. Murray
(16) Fisher V Spassky (The world chess championship match – 1972	By Svetozar Gligoric
(17) Basic Chess Endings	By Reuben Fine
(18) The Complete Book of Chess	By I. A. Horowstz and P. L. Rothenberg

शुद्धिपत्रक

पान क्र.	ओळ क्र.	अशुद्ध	शुद्ध
३६	१८	**असंदिग्धपणा**	**संदिग्धपणा**
३६	२९	असंदिग्धपणा	संदिग्धपणा
४२	११	**असंदिग्धपणा**	**संदिग्धपणा**
४२	१३	असंदिग्धपणा	संदिग्धपणा
४२	२०	असंदिग्धपणा	संदिग्धपणा
४८	१६	करतो	करतात
६४	७	वजीराजा	वजीराचा
७६	५	पांढऱ्याने प्याद्याने	पांढऱ्याने, प्याद्याने
७७	२७	इदाहरण	उदाहरण
७८	२१	सूक्ष्री नेहम	सूक्ष्म दृष्टीने
८३	५	**हुहेरी**	**दुहेरी**
८७	८	अशी १२३	अशी आकृती १२३
१०९	५	(५) उं × … प्या;	**उं × प्या … ;**
१३४	२३	(५)	(६)
१५८	१४	(२) …, उं × घो५;	(२) …, उं – घो५;
१६९	३	(५) … ह – व !	(५) …, ह – व८ !
१६९	११	**(४) रा – ह,**	**(४) रा – ह२,**
१६९	१४	(यी) (४) ह ह७ – ह२,	(यी) ह (ह७) – ह२,
१७१	७	(२) घो – उं, …	(२) घो – उं३, … ;
१७१	२२	कायळा	काळ्या
१८०	२१	आकृती २६६	आकृती २३६
१९८	६	(अ)	(इा)
२१२	१५	प्याद्यांमध्ये	प्यादीमध्ये
२१३	१९	(१) एफ ६, जी ७;	(१) एफ ६, रा – जी ८;
२१३	२०	(२) एफ६ × जी७ + ,	(२) एफ६ × जी७,
२१४	२	बरोबर	बरोबरीचा
२२०	२८	ही खेळी	ही खेळी केली
२४५	११	प्यादे	प्याद्या

२५२	२०	(२) ३३४	(२) आकृती ३३४
२५३	२१	३ आकृती ३६	आकृती ३३६
२८२	२३	उदा०	ह्यासाठी आधी काही खेळ्या कराव्या लागतील.
३२१, ३२३, ३२५, ३२७, ३२९, ३३१, ३३३	१	अंतिम पर्व	एक थोडका डाव
३३५	१	अंतिम पर्व	डावांची [illegible]

" बुद्धिबळाची चाल किंवा खेळी म्हणजे बुद्धिबळाचा श्वासोच्छ्वास आहे. "

" बुद्धिबळ खेळ " म्हणजे दोन बुद्धिवंतांमध्ये चालणारा लढा आहे.

"बुद्धिबळ खेळ" म्हणजे आंतरराष्ट्रीय संधान सहज साधण्याचा दुवा आहे.

" बुद्धिबळ खेळ " एक श्रमिक कार्य होऊ शकते किंवा बुद्धिबळ खेळ एक श्रमपरिहारक मौजेची लूट होऊ शकते.

" बुद्धिबळ खेळ " म्हणजे आठव-णींच्या आट्यापाट्या नसून सुयोग्य समजुतीच्या सुमनांनी बहरलेली आणि सुसूत्र ताज्या विचार-पुष्पांची प्रफुल्लित अशी माला आहे, की जी जिंकण्यासाठी नवोदित खेळाडूंमध्येच नव्हे तर जागतिक कीर्तीच्या बुद्धिबळ पंडितांमध्येही कळत नकळत तीव्र चढाओढ लागते.

" बुद्धिबळाचा प्रत्येक डाव म्हणजे सुसंगत तर्कशास्त्राचा एकवटलेला भाव आहे की, जो मनाचा ठाव घेतो. "

